

MEGADRIVE

▶ ^{ビーブ!} メガドライブ ◀ 490 YEN

1993年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻8号通巻104号

MEGA-CD PRESS

出張版スペシャル

夢見館の物語

AX101

ナイトトラップ

シルフィード

MEGA-CD PRESS

ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

魔広遊撃隊

モンキー・アイランド

アルシャーク

バリアーム

エコー・ザ・ドルフィン
ファンタシースターIV

ロケットナイト アドベンチャーズ

ガンスター ヒーローズ

マクドナルド

ガントレット

マーブルマッドネス

特別
攻略

ザ・スーパー忍II

免許皆伝奥義の書



特集

© セガ・エンタープライゼス

綴じ込み付録 SPECIAL
聖魔伝説3x3EYES
完全攻略PART2

It's SHOW TIME!

'93年東京おもちゃショー & SUMMER CES
スペシャル情報をピックアップ!

最高の技術とシステムを得て、
シャイニングシリーズに
また新たな1ページが記された。

ゲームギアソフト

シャイニング・フォース外伝 II

SHINING FORCE

外伝 II

～邪神の覚醒～

好評発売中

5,500円

ロープレゲーム

4メガ バッテリー
バックアップ

感動が止まらない!!

さらにリアルになった迫力の
ライブシネマバトル!
目をみはる新攻撃、新魔法の数々!
見やすくなったマップなど、
ゲームギアならではのシステム!
そして何より、
個性的なキャラクター達による、
オリジナルストーリー!
このシナリオのエンディングに、
キミの感動は止まらない!!

君は何枚集められるか!

キャラクターの秘密が全てわかる「シャイニング・
フォース外伝シリーズ コレクターズ・カード」

7月23日発売予定

©1993 SEGA

ゲームギア
「なぞぷよ」
問題募集
キャンペーン

あなたの作った問題が「なぞぷよ2」(仮)にのるヨ!
ゲームギア プラスワン「なぞぷよパック」の発売を
記念し、皆さんから「なぞぷよ2」(仮)の問題を募集す
ることになりました。簡単な問題から難問・珍問まで
どしどし送って下さい。採用になった方には一問につ
き五千円を差し上げます。ふるってご応募して下さい。

くわしくは続報を待ってね!!



SEGA

株式
会社

セガ・エンタープライゼス

第一総谷事業所 〒144 東京都大田区東総谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

いとしの夏は

BATTE KNUCKLE II™

ゲームギアソフト

ベアナックルⅡ～死闘への鎮魂歌～

©1993 SEGA © MUSIC 1993 YOZO KOSHIRO

7月23日発売予定 3,800円

アクションゲーム 2人通信プレイ可能

強くなければ、
守れないものがある。



セガオリジナルの大ヒット格闘ゲームが、早くもゲームギアに殴り込みだ！メガドライブ版の技はもちろん、ゲームギア版だけの必殺技や敵キャラも登場。2人同時プレイも健在だぞ！

1億年後の大暴れ！！



ゲームギアソフト

ジュラシック・パーク

7月30日発売予定

3,800円

アクションゲーム



はるかな太古、地上の王者だった史上最大の生物 恐竜。6500万年前に地球上から姿を消したはずの彼らが、現代の科学でよみがえった…！話題の映画「ジュラシック・パーク」がゲームギアに登場。恐竜の攻撃を逃れて、ジュラシック・パークを修復するのはキミだ！！



TM & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. © 1993 SEGA

とってもお得な
ゲームギア
新登場！

スペシャルプライス
15,800円



ゲームギア

プラスワン

+1



プラス

ゲームギア本体と人気ソフト1本がセットになった「ゲームギアプラスワン」登場！

トは2種類。おなじみの大ヒットソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」パックと、アヤシイ魅力の新感覚パズル「なぞぷよ」から進化した「なぞぷよ」パックがある。価格はどちらもお得な15,800円。キミはアクション派？それともパズル派？

いつでもどこでも
カラーが楽しい
ゲームギア



- 画面はハメコミ合成です。
- ゲームギアソフトはゲームギア専用のゲームソフトです。
- チューナーパックは別売りです。

●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

サザン アイズ 聖魔伝説 3×3 EYES

メガ-CDでなければ創れなかった、
迫力と興奮のサザンワールド!

パイと八雲が辿る、謎とスリルに満ちた冒険ラブストーリー。高田裕三原作の「サザンアイズ」が、ついにメガ-CDソフトで登場。総勢27名の声優陣による生ゼリフと臨場感あふれるサウンド。8頭身キャラがリアルに激しく動く、迫真のサイドビュー・バトル。かつてない興奮と感動のスケールで原作キャラクターの魅力がメガ-CDでリアルに展開します。

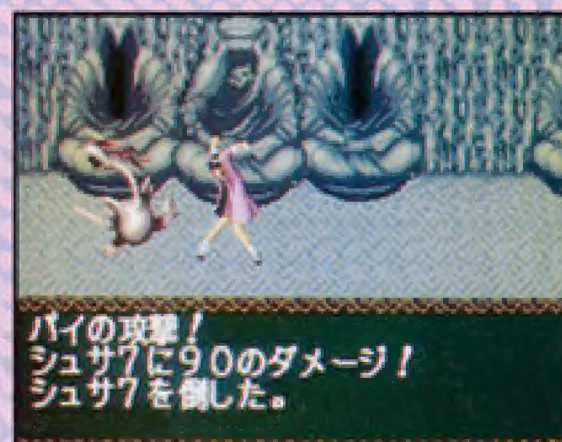
メガ-CDソフト「聖魔伝説 3×3 EYES」

7月23日発売予定 8,800円

バックアップRAMカートリッジ対応ソフト

サウンドCD

株キングレコードより、音楽CD「聖魔伝説 3×3 EYES FROM
メガ-CD」(KICA-1123~1124)も7月21日発売//3,800円(税込)



「3×3 EYES」Characters © 高田裕三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program © 1993 SEGA



“豪快にロングショットを飛ばし、確実にパッドに沈める”このゴルフシーンの醍醐味を、メガ-CDの大容量で完全に再現。トーナメントからフォアサムまで、4つのゲームモードも搭載して、多彩なゴルフが楽しめます。

7月16日発売予定 7,800円
セガタップ対応ソフト

© 1993 SEGA



ダイナミックカートリッジクラブ

リアルさを極めた、
ゴルフシミュレーションの決定版!



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一荻谷事業所 〒144 東京都大田区東荻谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル ☎0120-012235 受付/月~金曜日:10時~17時(祝祭日除く)



さんじやん

三眼の少女パイは
人間になれるのか...



新世代のミラクルマシンでますます広がるメガワールド!!



コンパクトになった
16-BIT高性能マシン

MEGA DRIVE

メガドライブ2

好評発売中 12,800円



メガドライブのニュー
ハイパーアタッチメント

MEGA-CD

メガ-CD2

好評発売中 29,800円

*MEGA-CD2のシステム
には、別売のメガドライブ2
かメガドライブが必要です。

バックアップRAM
カートリッジ
6,300円



セガタップ
3,000円



●表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



The Super SHINOBI IITM

一度は滅びたかにみえた悪の組織“NEO-ZEED”が復活し、ジョー・ムサシに復讐の刃を向けた。迫り来る強敵相手にムサシが跳び、そしておぼろ流忍術がト派手に決まる。さあ、最強の忍者の出番がきた。



メガドライブ カートリッジ
ザ・スーパー忍Ⅱ

7月23日発売
6,800円(予価)
© 1993 SEGA

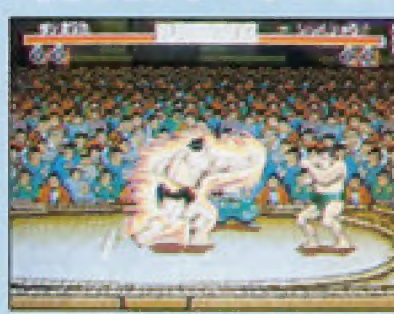
悪を相手に再び炸裂、
忍者ムサシのおぼろ流忍術！



強い者が勝つ、それが相撲の王道じゃ！

はり ま なだ
あゝ播磨灘

豪快な荒業や必殺技の応酬で、角界に旋風を巻き起こす人気相撲アニメをゲーム化。無類の強さを誇る横綱播磨灘を主人公にしたストリートモードと、個性的な力士で争う対戦モードで白熱の勝負を再現しているぞ。



© 1993 SEGA © あだやす重／講談社・テレビ東京・EF

メガドライブカートリッジ 8月発売予定 7,800円(予価)

メガドライブ2

コンパクトになった
16-BIT
高性能マシン!!

好評発売中!
12,800円



SEGA 株式会社 セガ・エンタープライゼス

第一花谷事業所 〒144 東京都大田区東花谷2-13-1 お客様相談センター
フリーダイヤル 0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)

*表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です

Might and Magic® III

マイト・アンド・マジックIII

Isles of Terra

世界へ挑め!

世界中の冒険者を魅了した本格派3DRPG、ついにメガCDで登場!
街、洞窟、城…と、64エリアにもおよぶ広大なマップを舞台に、
魅惑的な数多くのクエストを解き明かしていく、自由度の高いのが魅力!
国内のRPGに飽きた冒険者よ、世界へ挑戦せよ!



発売日未定/価格未定

セガマウス、ファイティングパッド6B対応(別売)
バックアップRAMカートリッジ対応(別売)

メガ・CD専用

©1993 CSK Research Institute Corp
©1991,1992 New World Computing, Inc.
Might and Magic® is a registered trademark
of New World Computing, Inc.

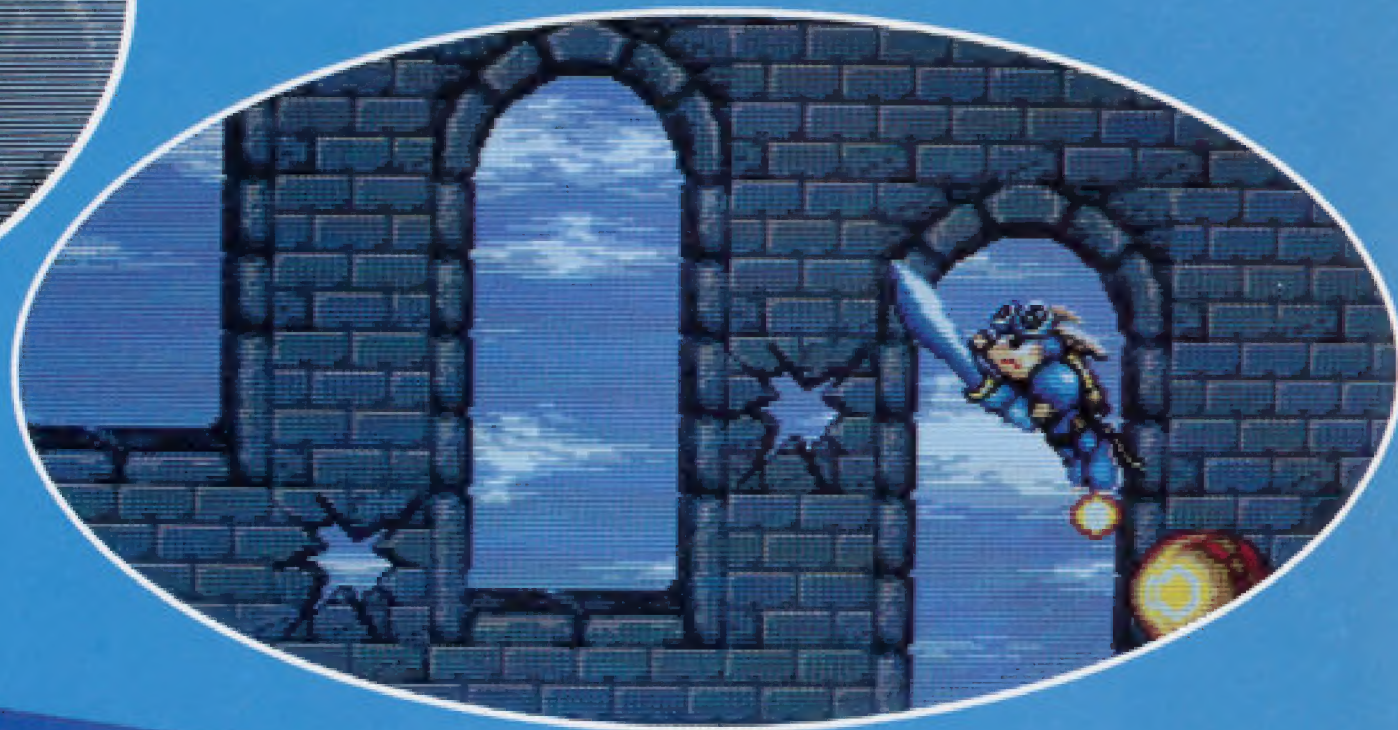
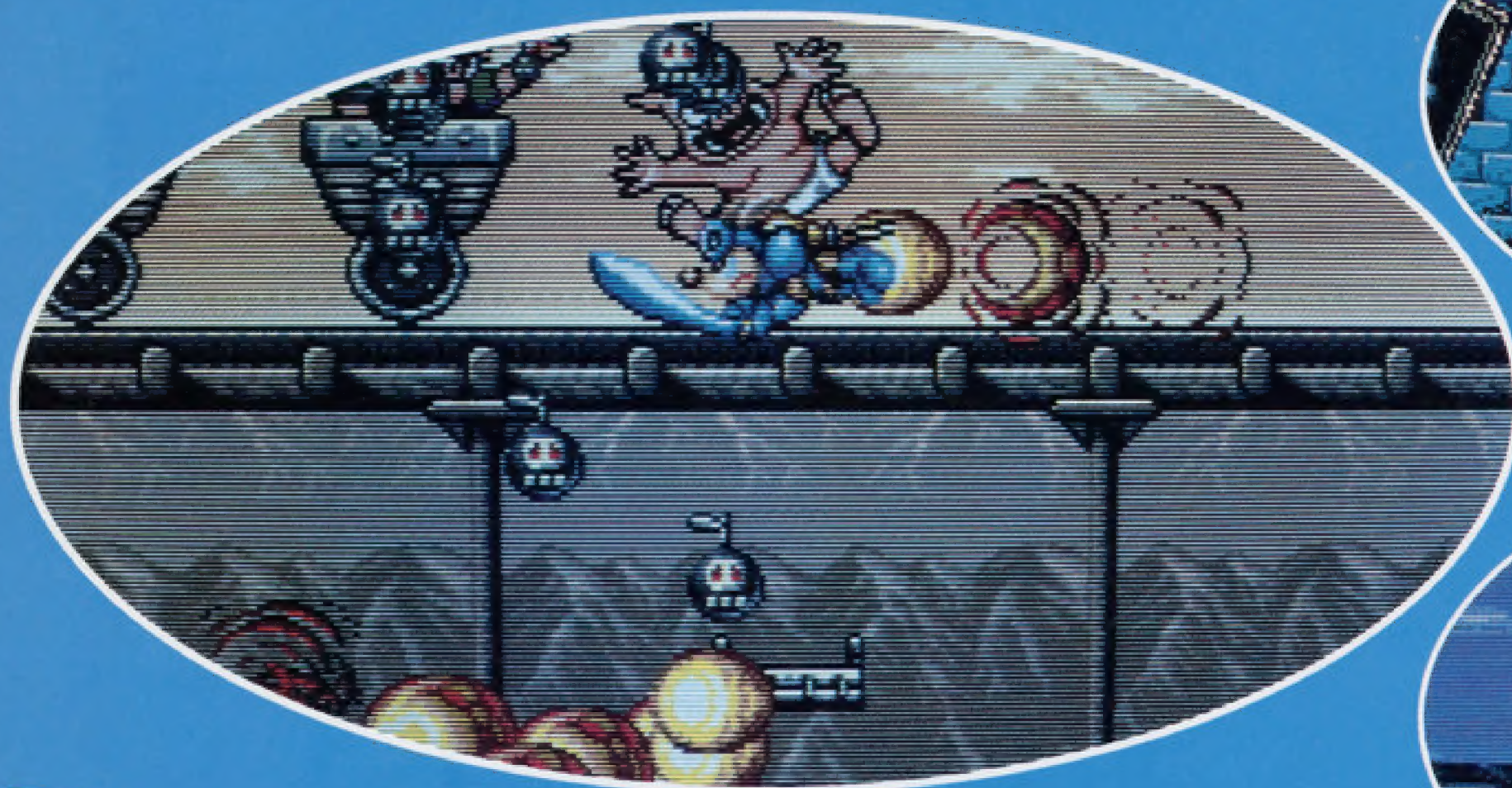
CRI 株式会社 **CSK** 総合研究所

〒206 東京都多摩市諏訪2-5-1 TEL0423(75)1345 FAX0423(75)0095
詳しいお問合せは営業部までどうぞ。



この商品は、(株)セカ・エンタープライセスが
SEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、
自社の登録商標を併用しての使用を許諾したものです。

KONAMI



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

ロケットナイト アドベンチャーズ



正解者の
中から抽選で
**豪華賞品が
当たる!**

クイズに答えて「スパークスター」グッズを当てよう!

発売記念クイズ

「スパークスター」が活躍する、コナミのメガドライブ
オリジナル・アクションゲームのタイトル名は?

「ロケット ○イト ア○ベンチャーズ」

○に適当なカタカナを入れてタイトル名を完成させてください。

賞品 (特賞)おはよう/スパークスター (10名様)
(1等)スパークスター・トレーナー (50名様)
(2等)スパークスター・マグカップ (100名様)
(3等)スパークスター・バッジ (1000名様)
※当選者の発表は賞品の発送をもって、かえさせていただきます。

しめ切 平成5年8月31日(火) ※当日消印有効

**応募の
方法** 官製ハガキにクイズの答えとあなたの住所、氏名、
年齢、電話番号を明記のうえ、応募してください。

あて先 コナミ㈱「ロケットナイトアドベンチャーズ」クイズ係
〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1

コナミ株式会社

本 社 〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店 〒530 大阪市北区梅田1-11-4

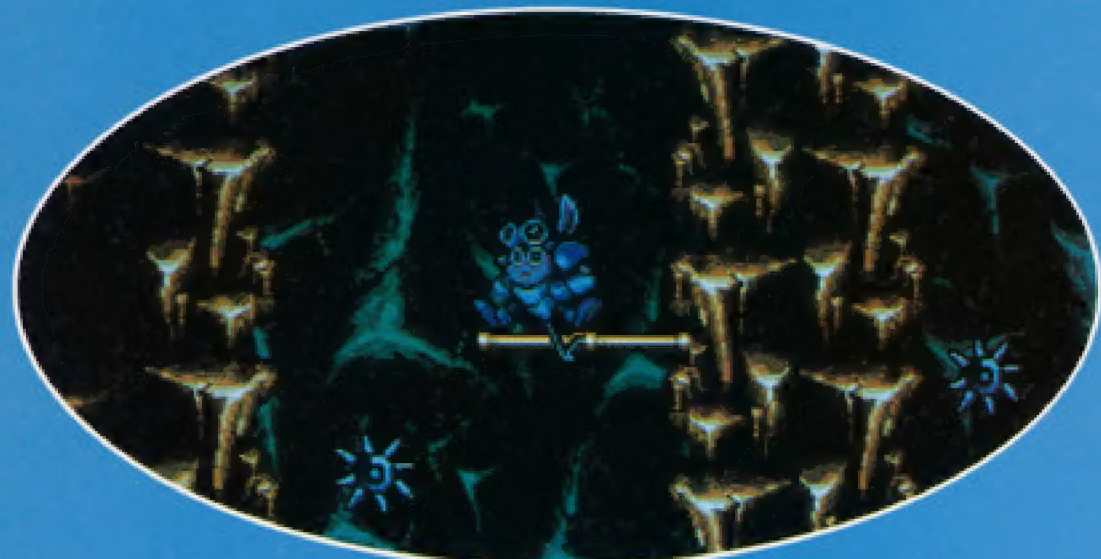
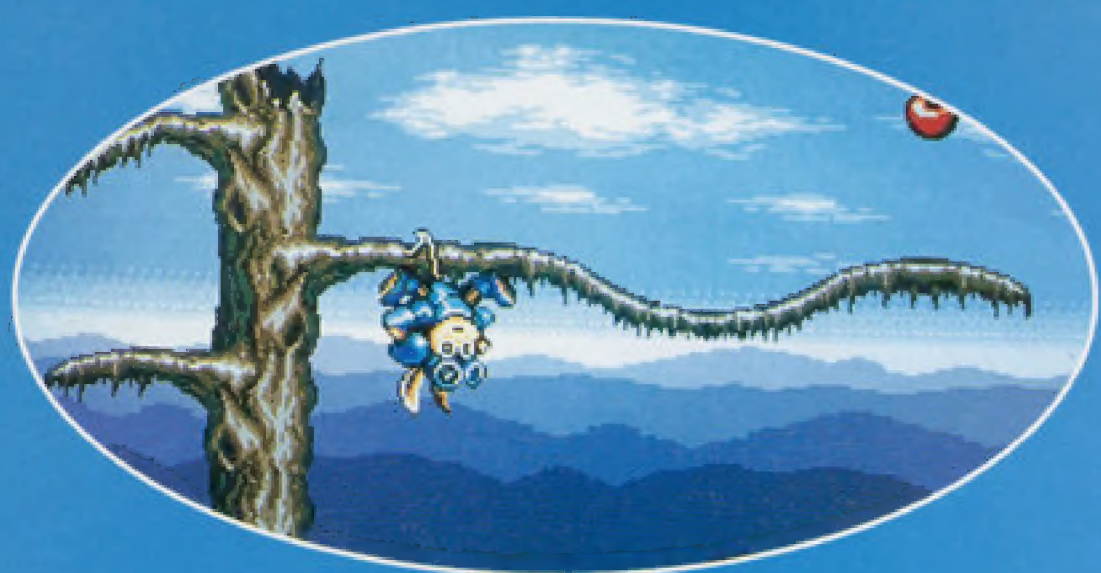
札幌営業所 〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所 〒810 福岡市中央区天神2-8-30

コナミの最新情報は
週刊テレホンサービス

スパークスター！

パワー全開、いざ出陣。

次々におそいかかる敵キャラとの
 壮絶な戦闘シーンは、
 陸・海・空とまさに
 火の中、水の中。
 それでも得意のロケットアタックで
 爆裂する「スパークスター」は、
 絶妙なアクションでむかえ撃つ。
 「スパークスター」の白熱バトルが今、始まる。



SPARK STARS

TM

8月6日発売
 定価7,800円(税別)

© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



スパークスター™

TM



この商品は、株式会社セガ・エンタープライゼスが、
 SEGA MEGA DRIVE 専用のソフトウェア
 として、自社の登録商標 SEGA の使用を許
 諾したものです。

関東 東京 03(3436)2277
 関西 大阪 06(456)4578

北海道 札幌 011(241)4900
 東北 秋田 0188(24)7000

北陸 新潟 025(229)1141
 四国 松山 0899(33)3399

九州 福岡 092(715)8200
 志布志 0994(72)0606

大牟田 0944(55)4444
 鹿児島 0994(44)3977

以上、全10局
 開設しております。

●商品に関するお問い合わせは●
 0120-086-573
 営業時間：月曜日～金曜日(祝日を除く) 10:30～17:00
 コナミホットライン 電話番号は、お間違えのないようにおかけください。



この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA CD専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。

痛快! 幕末シンューティング!

MEGA-CDに
ニューアイドル登場!
その名は
蘭末ちゃん。



蘭末(らみ)ちゃんの声は
CM、ドラマで活躍中の
菅野 美穂ちゃん

花のお江戸を皮切りに
秘宝の鍵を追ひ求め日本、アメリカ、
ロシア、はたまたタヌキ、七福神、
サル、ネコ、イヌ、トリ、タコまでも、
入り乱れての大事業戦!

8月6日
発売!!
メガ・CD専用
¥7,400
(税別)

魔虎遊撃隊



THE SECRET OF
MONKEY ISLAND

**映画を超えた面白さ!
抱腹絶倒大爆笑アドベンチャー7月30日公開!**

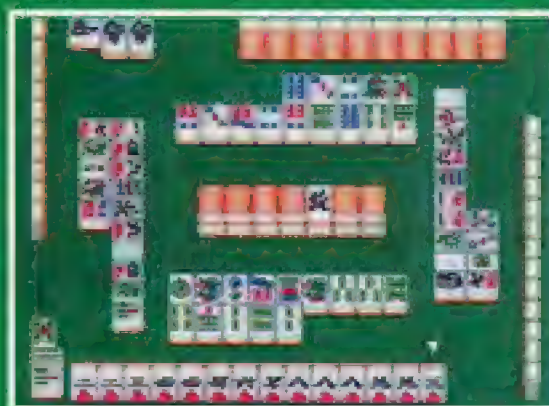
少年の名はガイブラシ・スリープウッド。
彼の夢は、立派な海賊になること。
その夢をかなえるために、彼はカリブ海に浮かぶ
小さな島メレ・アイランドにやって来ました。
美しい女性知事や、幽霊船の船長ル・チャックなど、
多彩な登場人物と、次々に起こるおかしな出来事を、
ルーカス・アーツ社独自のSCUMMシステムを使用して、
まるで映画のようなアドベンチャー・ゲームとして
贈る話題の大作です。

モンキー・アイランド
——ユーレイ海賊大騒動!——

7月30日発売 メガ・CD専用 セガマウス対応
¥8,800 (税別)

TM & © 1993 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved. Used Under License.

**強力な実戦型思考ルーチンを搭載した、
本格的麻雀ソフトがメガCDに登場!**



8月末発売予定 価格未定 メガ・CD専用

© 1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC. © 1993 ORPHECK, INC.

雀豪

ワールド
カップ

■「ワールドカップ・モード」では、世界各国の強豪雀士88人を相手に、麻雀世界チャンピオンを目指します。■「フリー対戦モード」は、純粋に麻雀そのものを楽しむモードです。プレイヤーの打ち手は全て登録され、その癖までも再現できるため、友達や家族の打ち方を研究することもできます。

騎士伝説

戦場を駆け抜け生き延びる!

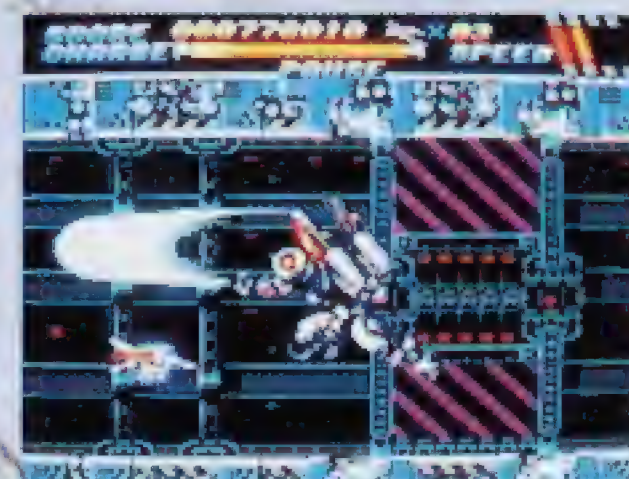
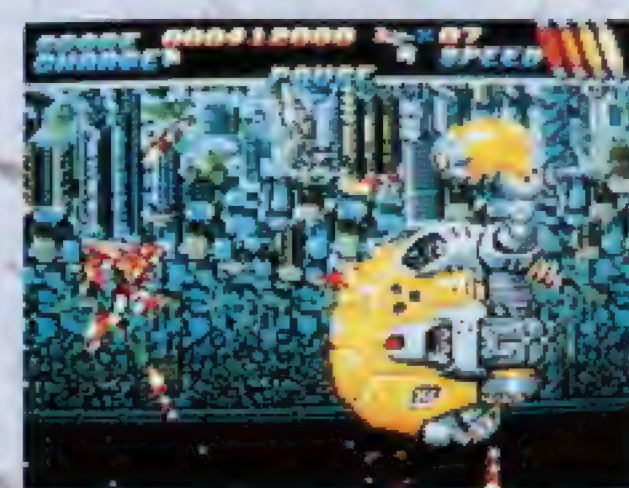
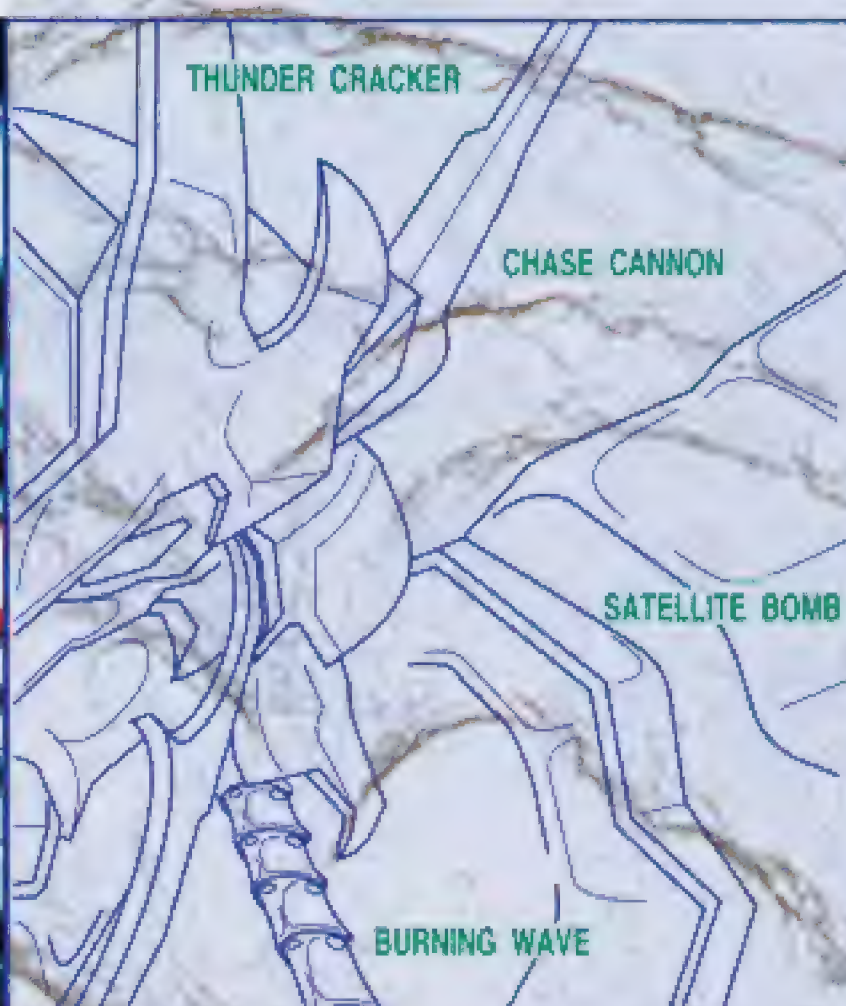
「騎士伝説」はリアルなビジュアルと史実に正確かつ詳細なデータに基づく戦車・自走砲によるタンクバトルシミュレーションゲームだ。

君はドイツ軍の戦車隊長となって戦車中隊を指揮し、戦闘に勝利し、苛酷な戦場で生き延びることを目的とする。

名誉ある騎士十字章を手に行けるかは君の腕次第だ。



7月30日発売予定!
価格 9800円(税別)



撃墜の時、君は英雄になる。

強力なヴィジュアル・アニメーション+サウンドエフェクト。

最高17段階の多重スクロール・1速～4速のバックファイヤーによるスピード調整を
活かし、多彩な動きをリアルに表現。

4つのアイテムユニットとロボット変型のパワーアップ、
3段階のレベルアップで敵を撃墜。

真の「シューティング・ゲーム」を新しい形で提案します。

●戦慄の7 STAGES

- STAGE1 “グラヴィティ・バゴード”に潜入せよ!!
- STAGE2 重力カタバルト、最上階へ進め
- STAGE3 ゼウス奇襲!!
- STAGE4 オリュンボスのグラゼラス
- STAGE5 制圧されし火星基地。
- STAGE6 潜航強襲艇“C-ジコンGX”
- STAGE7 ゼウス最後の部隊!!

MEGA-CD SHOOTING GAME BARI-BARI

Information

豪華商品あり

●ヒューマン サマースポーツチャンプ'93

ヒューマン スポーツゲームのゲーム大会。
新作ゲーム体験コーナー等。

日時・8月1日(日) AM10:00～PM5:00

場所・新宿 ルミネホールACT(新宿ルミネ2 7F)

●JBS文化放送「WEEK END KISS」

DJ・U2 ROCKET 提供・ヒューマン株式会社
土曜日深夜1:30～2:00 絶賛放送中

MEGA-CD 専用

シューティングゲーム

バリ・アーム

7月末発売予定／予価7,500円(税別)

©HUMAN 1993

ヒューマン株式会社

〒180 東京都武蔵野市吉祥寺南町4-4-13
TEL.0422-70-7000(直) FAX.0422-70-7790

■ゲーム・Informationに関する問い合わせ

0422-70-7798

(毎月1日/15日に内容が変わります)

■ヒューマンテレホン通信

東京:0422-70-7796 大阪:06-886-3465

(月～金の午後2時～6時)

シルフィード

シルフィード



3Dの迫力と、縦スクロールシューティングの優れたゲーム性を融合

3Dだからこそ実現可能なCG画像による迫力ある演出。
4万画面を越える背景映像と、リアルタイムポリゴン描画の組み合わせによる、新しいゲーム感覚。また、背景映像との衝突判定、破壊判定、ゲーム平面との軌道のシンクロも厳密に再現。

3CPU完全並列動作による高速演算

MEGA-CDのシステム上にあるCPU、及び特殊ハードウェア機能をその能力に合わせて厳密にコントロールすることにより、従来では、技術的に難しかった秒間15コマの背景動画の他に、さらにポリゴンの高速描画を実現。

イラスト/末弥 純

7月30日(金)発売 価格8,800円(税別)



※画面写真は開発中のものです

©1993 GAME ARTS



GAME ARTS 株式会社 ゲーム アーツ

〒171 東京都豊島区南池袋2-9-9 第一池袋ホワイトビル7F TEL 03-3984-1136

GAME GEAR



FACEBALL™

2 0 0 0

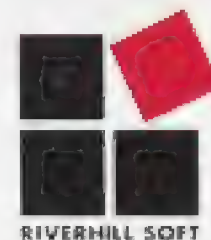
ににこフェイス大量接近中!!

かねてから噂の“ににこフェイス”が世界各地で異常発生し、日本にも大量接近している模様です。一度その顔を見てしまうと「仕事や勉強が手につかなくなる」などの症状が報告されており、勤勉な日本国民の皆さんは十分な注意が必要です。

FaceBall 2000 is a trademark of BPS, Inc. Copyright © 1992 Xanth Software F/X, Inc. All Rights Reserved.
Distributed under license granted by Xanth Software F/X, Inc. © 1993 Riverhill Soft Inc.

この商品はセガ・エンタープライゼスからSEGA GAME GEAR専用のソフトウェアとして、同社の登録商標 SEGA の使用許諾を受けたものです。

鬼ごっこ、迷路がドッキング!
カナダ生まれ
アメリカ育ちの
3D アクション・対戦型ゲーム
[フェイスボール2000]
ゲームギアで新登場。
10月発売予定



株式会社 リバーヒルソフト
福岡市中央区大手門1-1-12 大手門バインビル6F 〒810
TEL 092-771-3217 FAX 092-751-5265

アルシャーク ALSHARK



妥協なき宇宙RPG。

RPGの名作として、プレイヤーを魅了した伝説のゲーム「アルシャーク」が、ついにメガCDで甦る。忠実に再現されたストーリー、新たに追加したビジュアルシーン。惑星フィールドと宇宙空間を別次元でとらえ、かつてないスケールと発想で展開する宇宙RPG。メガCDの容量をフルに生かした未体験ゾーンが、感動とロマンに満ちたファンタジック・ワールドへ誘う。

惑星に点在する町は合計30以上。

内部マップは100以上。

大迫力の戦闘シーン。

感動のフルアニメーション。

ゲームミュージックの枠を超えた
ハイパー・ミュージック・ワールド。

シナリオ・飯 淳 (ライトスタッフ)

キャラクターデザイナー 木村明弘 (ライトスタッフ)

ミュージック・コンポーザー 佐藤天平

1993年秋発売 予価 8,800円(税別)

オリジナルサウンドトラック 10・1リリース!

© Polydor K.K. 1993 © RIGHT STUFF 1992

SAND STORM

POLYDOR K.K.

パフ

メガCD

アルシャーク・イメージソング

「スターティング・オーバー」 C/W「追憶」

唄: パフ 1,000円(税込価格)・カラオケ付 PODH-1153

7・21
CDシングル
リリース!



攻略特集PART2

聖魔伝説3X3EYES

綴じ込み付録SPECIAL

新作ソフトをキャッチ・アップ!

新作スクランブル

●バーチャレーシング●ジュラシック・パーク●ペブルビーチの波濤●パーティークイズMEGA Q
●ダイナブラザーズ2●バンパイア キラー●幽☆遊☆白書外伝●バトルマニア大吟醸
●キング・オブ・ザ・モンスターズ●雀皇登龍門●エアロ・ザ・アクロバット●ピットファイターII
●ローリングサンダー3●信長の野望・全国版●ポピュラスII●ああ播磨灘

最新作のホットメニューを宅配します

BEメガ・ホットメニュー

PART1

●コラムスIII●ファンタシースターIV
●ロケットナイト アドベンチャーズ
●騎士伝説

PART2

●NBAプレイオフ ブルズVSプレイザーズ●ガンスター ヒーローズ
●マクドナルド●エコ・ザ・ドルフィン
●ロード・ラッシュII●ガントレット
●マーブルマッドネス

特集 It's SHOW TIME!

'93東京おもちゃショー&SUMMER CES スペシャル情報をピックアップ!

ザ・スーパー忍II 免許皆伝奥義の書

MEGA-CD PRESS 出張版スペシャル

PART1 夢見館の物語/AX101/ナイトトラップ

PART2 シルフィード

MEGA-CD PRESS MEGA-CDのニューディスク情報を一足お先に紹介!

●江川卓のスーパーリーグCD
●ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
●慶応遊撃隊●モンキーアイランド
●ダイナミックカントリーゴルフ●サイボーグ009
●マイト アンド マジックIII
●いしいひさいちの大政界●アルシャーク
●アークスI・II・III●バリアーム
●雀豪ワールドカップ●F1サーカスCD
●ぼっふるメール●戦国伝承

P16 BEメガ・データランド
P18 お買い得一本勝負BEメガ・ドッグレース
P23 BEメガ・読者レース
P28 THE SCENE OF J LEAGUE
P29 BE MEGA RACING FREAK
P30 BEメガCM探偵団
P31 BE MEGA AM NETWORK
P32 BEメガ・ニュース&インフォメーション
P61 びーふるランド
P66 ソニック通信
P68 TREASURE FACTORY
P70 サードパーティーやりたい放題コーナー/
P82 セガ・ファルコム通信
P83 蓮華学園入学案内

P84 コナミのおへや コナミ姉さん漫遊記
P85 のーコネ新聞
P86 ジャムおじさんの亀の甲より年の功
P87 エリックの連チャン道楽コラム くぎづけ/ゲーム体験記
P88 時代はバーチャル/YUJI MORISAKI
P89 マルチメディア宣言/阿木二百
P90 新作ソフトスケジュール・ソフトメーカー伝言板
P103 実録/麻雀大会
P145 BEEP/ GAMEGEAR
P148 サンダーバース ARE GO GO/
P149 メガドラ裏技リーグ
P150 OH/ NEO-GEO
P151 BEメガ読者プレゼント

P104

激報 第2弾!
シャイニング・フォースII
and
シャイニング・フォース外伝II



SHOP DATA

ゲームソフト売上げ
TOP 15MEGA DRIVE
MEGA-CD
GAME GEAR

1位

前回
4位

ぷよぷよ

セガ/92年12月18日発売/4,800円/PUZ/4M

**2951 POINTS**

もう半年以上も経つのに、まだまだ売れ続けている「ぷよぷよ」。単純ながら奥は深いぞ。

2位

NEW
SOFT

ナイトストライカー

タイトー/93年5月28日発売/7,800円/SHT/CD

**2075 POINTS**

根強いファンの多い「ナイス」が完全移植で家庭用機初登場！ 雰囲気優先の移植内容は○？

3位

NEW
SOFT

エクスランザー

セガ/93年5月28日発売/6,800円/SHT/8M

**1509 POINTS**

渋い作りのロボットアクションがなかなか好評。話題になった発色数より細かい描き込みに注目。

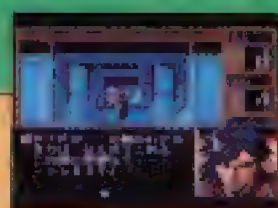
4位

NEW
SOFT

幻影都市～ILLUSION CITY～

マイクロキャビン/93年5月28日発売/4,980円/RPG/CD

異色の近未来設定がイカスRPG。安さもうれしいぞ。

1429 POINTS

5位

前回
1位

餓狼伝説 宿命の闘い

セガ/93年4月23日発売/8,800円/ACT/12M

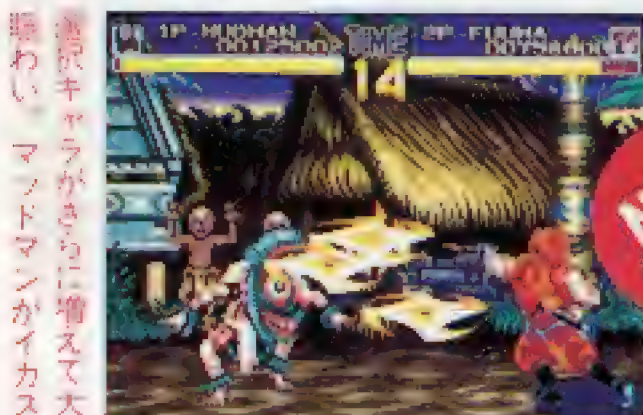
「ストII」が延びたので売れ行きも継続？ 2は出る？

1289 POINTS

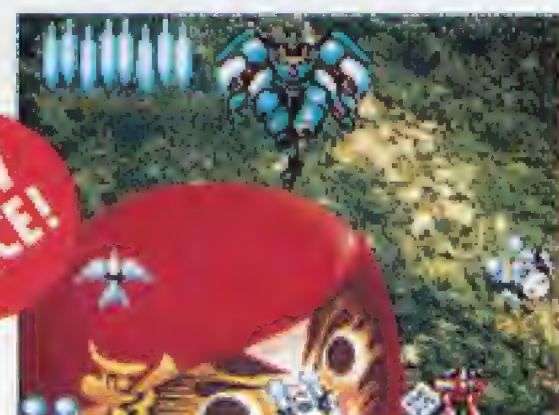
SHOP DATA

ビデオゲーム
TOP 5SHOW UP!
ARCADE VIDEO
GAMES

1 ワールドヒーローズ2



5 戦国エース



戦国時代が舞台のシューティング。6種の新機軸も個性性的

©SEGA/COMPILE 1992 ©1991 SNK CORP. ©TAKARA CO.,LTD.1993 ©1993 ADK CORP.
©BANPREST/SIKYO

MD、CD、GGソフトの売上げ動向をANALYZE!!

今月から装いも新たになったデータランド。売り上げデータもGGを合体させて15位まで出してみたから、より各ハードのソフト状況が見えてきて面白いんじゃないかな？ ちなみに発売スケジュール表と伝言板はP.90にあるから、そっちも見てね。

6位

前回
—

ぷよぷよ

セガ/93年3月18日発売/3,500円/PUZ/2M(GG)

じつはこんなに売れてるGGぷよ。なぞぷよも面白いぞ。

1133 POINTS

7位

前回
3位

スイッチ

セガ/93年4月23日発売/8,800円/ETC/CD

最後までやるのはホントにタイヘン。暇つぶしに最適。

793 POINTS

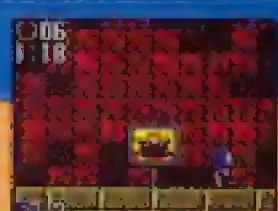
8位

前回
—

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ/92年11月21日発売/3,800円/ACT/4M(GG)

プラスワンパックでも好評のGG版。3作目も期待。

695 POINTS

9位

NEW
SOFT

デバステイター

ワルフ・チーム/93年5月28日発売/7,800円/ACT/CD

取り込みアニメはなかなかだけど、中味のほうは……。

462 POINTS

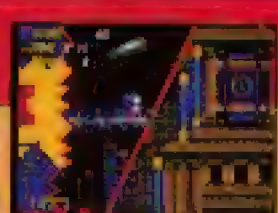
10位

前回
7位

ソニック・ザ・ヘッジホッグ2

セガ/93年11月21日発売/6,800円/ACT/8M

息の長い「ソニック2」はまだまだ人気。内容も充実。

352 POINTS

11位

前回
6位

SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION

セガ/93年4月23日発売/2,980円/ETC/CD

297 POINTS

12位

前回
—

Jリーグチャンピオンサッカー

ゲームアーツ/小学館アQ/93年1月16日発売/1,800円/SPR/4M

278 POINTS

13位

前回
9位

メガロマニア

CRI/93年4月23日発売/8,800円/SLG/8M

256 POINTS

14位

前回
—

GGドラえもん ノラのすけの野望

セガ/93年4月28日発売/3,500円/ACT/2M(GG)

217 POINTS

15位

NEW
SOFT

スノーブラザーズ

テンゲン/93年5月28日発売/7,800円/ACT/8M

149 POINTS

※上記ランキングは以下の協力店の集計結果を本誌編集部で数値化し、ランクアップしたものです。集計期間は5月1日～5月31日まで。★協力店●銀座博品館玩具パーク●キディランド向ヶ丘店●TOY SHOPヤマシロヤ●おもちゃのマリヤ●メッセサンオー●大阪J&Pテクノランド●ソフマップ●シータショップ溝ノ口●ブルー

最新ビデオゲームの人気者をTELL YOU!!

各社の新製品も一段落してきた最近のラインナップだけど、格闘ものの多さにはちょっとあきれなくもないかな……。今回から登場の「ワールドヒーローズ2」は、あの妙なテレビCMで目を引いてか、好調なすべりだした。ラッキィ池田恐るべし。

順位	前回	ゲーム名	メーカー
1	—	ワールドヒーローズ2	ADK
2	1	リーサルエンフォーサーズ	コナミ
3	3	ストリートファイターII'ターボ	カプコン
4	2	パーチャレーシング	セガ
5	—	戦国エース	バンプレスト・彩京

★調査協力店●キャンディ東大阪●プレイシティキャロット巣鴨店●ゲームファンタジア渋谷店●ニュー光●タイトー・イン・スタジアム101・パイ・ロサ

USER DATA

移植希望ゲーム

TOP20

ARCADE GAME
PC GAME
OTHERS

メガドラユーザーの移植希望をCALL OUT!!

最近ではNEO・GEO人気が高まりつつあるけど、ランキングのほうもNEO・GEOの格闘ゲームが強いね。そのうちメガドラに移植されそうなゲームもありそうだけど、とりあえずはひょっこり発表された「キング・オブ・ザ・モンスターズ」で遊ぶかな?

祝 キング・オブ・ザ・モンスターズ



笑える怪獣格闘ゲームがいきなり移植。街中で暴れ回れ!

祝 ポピュラスII



あの「ポピュラス」の続編も登場。神と悪魔の戦いが再び。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	餓狼伝説2	SNK NEO・GEO	134
2	—	ワールドヒーローズ2	ADK NEO・GEO	63
3	2	天地を喰らうII	カプコン VG	50
4	3	ストリートファイターII'ターボ	カプコン VG	41
5	5	プリンセスメーカー	ガイナックス パソコン	40
6	8	ダークエッジ	セガ VG	35
7	10	ゼクセクス	コナミ VG	28
8	6	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア FC他	26
9	4	キャプテンコマンドー	カプコン VG	24
10	16	ワールドヒーローズ	ADK(アルファ電子) NEO・GEO	21

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
11	14	超兄貴	メサイヤ PCエンジン	20
12	7	ウルフファンク	データイースト VG	19
13	11	スナッチャー	コナミ パソコン他	18
14	13	銀河英雄伝説	ボーステック パソコン他	16
15	12	龍虎の拳	SNK NEO・GEO	13
16	—	アウトランナーズ	セガ VG	12
17	18	サイレントメビウス	ガイナックス パソコン	11
18	—	ファイターズヒストリー	データイースト VG	10
19	—	グラディウスシリーズ	コナミ VG他	9
20	9	天地を喰らう	カプコン VG他	8

USER DATA

待望の新作ゲーム

TOP15

COME ONE!
NEW MD CD
SOFT

発売前のメガドラ人気ソフトをCATCH UP!!

先月のおもちゃショーでは、「シルフィード」のデモをはじめ、「シャイニング・フォースII」や「バーチャレーシング」など話題作で賑っていたメガドライブ。「ストIIダッシュ」も「プラス」がついてパワーアップ中だから期待度大だぞ。

1位 前回 **1位** **ストリートファイターIIダッシュプラス**
カプコン/9月発売予定/価格未定/ACT/24M

391 POINTS

24メガ+αで登場!!
しばらく発売日が見えてこなかったメガドラ版「ダッシュ」は新要素もついて、なんと24メガで登場だ! しばし待て!

2位 前回 **3位** **シャイニング・フォースII**
セガ/10月発売予定/8,800円/RPG/16M+B・B

305 POINTS

あの興奮が再び!
おもちゃショーでも公開されていた「SF II」は、見るだけでも魅きつけられる内容に期待も高い。人気も急上昇中。

3位 前回 **2位** **シルフィード(仮)**
ゲームアーツ/7月30日発売予定/8,800円/SHT/CD

291 POINTS

究極のSHT登場!
とにかくスゴイの声が出てやまない家庭用ハード最強のシューティングは、いよいよ今月発売予定だ。買い逃すなよ。

※上のデータのポイントは6月号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	5	聖魔伝説3×3EYES	セガ/7月23日	139
5	4	ファンタシースターIV	セガ/12月予定	116
6	—	バーチャレーシング	セガ/発売日未定	104
7	6	サージングオーラ	セガ/発売日未定	102
8	17	ガンスターヒーローズ	セガ/9月予定	98
9	—	ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	セガ/発売日未定	84
10	12	ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	セガ/9月予定	68
11	—	ベアナックルIII	セガ/発売日未定	60
12	—	幽☆遊☆白書外伝	セガ/11月予定	58
13	—	ぽっぷるメール	セガ・ファルコム/発売日未定	55
14	15	ザ・スーパー忍II	セガ/7月23日	52
15	9	パノラマコットン	サクセス/今秋予定	50

CHECK!

5位 ファンタシースターIV



追力の戦闘など新画面が公開されたPSIV。カッコイイぞ。

6位 バーチャレーシング



予想以上にめまらかに動いていたVR。もっと速くなるぞ!

お買い得
一本勝負!



BEメガ ドッグ レース

BE MEGA DOG RACE IS VERY USEFUL FOR
BUYING NEW RELEASE MD CD G.G. SOFT

長年ドッグレースの
枠にいた超人バロムⅠ
が先月で引退したため、
今月からロンドン小林
にバトンタッチしたの
だ。真夏の季節を迎え
て、ハイローラーズの
メンバーも絶好調みた
いだぞ。今月は発売さ
れるソフトの本数也多
いから、ゆっくり読ん
でから買いに行こう。

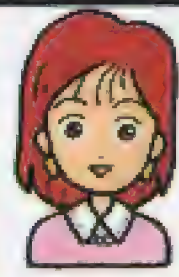
ACT…アクション
SHT…シューティング
RPG…ロールプレイング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
A・RPG…アクションロールプレイング
PIN…ピンボール
QIZ…クイズ
ETC…その他

このコーナーの見方

オッズは10段階評価。4人の
審査員のオッズの平均点で犬
を走らせています。犬ゲージ
に多くの犬が並んでいるほう
が総合評価は高いこととなり
ます。なお、このコーナーは
完成品、および80%以上のサ
ンプルバージョンで評価して
います。最終的な購入の判断
は読者の皆さん自身ですので、
「違うじゃない!」と言われて
も困ります。1つの「参考意
見」として考えてください。

Game Beginner Girl

青山ようこ



暑くなるにつれて、髪
をどんどん切っている
私です。冬は肩より下
まで伸ばしていたので
すが、ついに耳を出すところまでショ
ートにしてみました。このイラ
ストも変えてもらわないと(笑)。

Foreign Game User

OLIX光治



再生したYMOに関して、
いろいろと賛否両論あ
るみたい。それはいい
として、ドームでのラ
イブはくやしかった。仕事でいけな
かったんだけど、前座がthe orbだった
らしい。そんなこと聞いてないよ。

Game Mania Group

ハイローラーズ



今回からロンドン小林
が新たにハイローラー
ズに加わったぜ。ゲー
ムにかける情熱は、こ
の俺が認めるほどだ。まあ応援してや
ってくれ。で、俺は今ビリヤードに凝
っている。誰か勝負しようぜ。(渋谷)

General Game User

ジャムおじさん



出張のため、楽しみに
してたおもちゃショー
に行けなくて、とても
残念。でも、「バーチャ
レーシング」や「ファンタースター
IV」などが期待どおりに良かったみた
いでうれしいね。今年は期待できるぞ。

1枠

7月23日発売

ザ・スーパー忍II



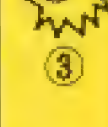
セガ 6,800円 ACT BM

コンティニュー制 1人プレイのみ

大ヒットした前作から数年。新生N
EO・GEEDが、真の支配者シャド
ー・マスターのもとジョー・ムサシ
との最終決戦を繰り広げる。全7面。

前作から何年もたっ
てしまいましたが、
グラフィックは俄然良
くなっているし、馬に
乗ったりサーフィンし
たりとムサシのアクシ
ョンも多彩になって、
面白さもグンとアップ
してます。ボスも個性
的だし、雰囲気もグー
。シビアな面もあるけ
ど、カッコ良さで免除
かな。7

平均
オッズ
6.75



2枠

7月23日発売

ロードラッシュII



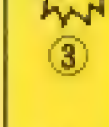
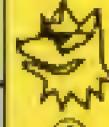
EAビクター 8,900円 RAC BM

パスワード制 2人対戦プレイあり

殴りあり蹴りありの公道レーサーロ
ードラッシャーが上下分割画面の2
人同時プレイも可能になって帰っ
てきた。14人のライバルを叩き落とせ。

前作では、他のバイクを蹴っ
とばすのが病みつきになったこの
ゲーム。前は運転に気を使わ
ずに楽しめたんだけど、今回はな
んとか運転がしんどいな。バ
イクレースものとしてはレベル
アップしたけれど、「ロード・ラ
ッシュ」っぽくなくなっ
たと思うのは私だけ? 6

平均
オッズ
6.25



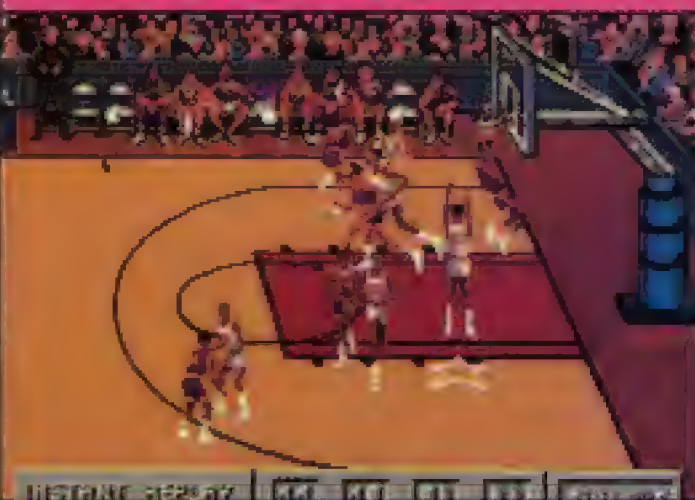
前作に引き続き、早くも登場の
第2弾。これがまたイカスのだ。
前作を遊んだことがない人は、
こちらで2人プレイを楽しもう。
倒れたバイクを自分の足で走
って取りに行く姿は、爆笑必至で
必見だ。海外ものにしてはま
ままっているほうだから、7
試してみてもいいぞ。

動きに若干粗さはあるものの、
コースのダイナミックなアップ
ダウン表現はあいかわらず豪快
だ。やや短調な気もするが、何
も考えずに遊べるので、つい
ついでしてしまうのがいい。上
下分割された2P同時対戦モード
も、オマケとしてはうれ
しいよね。(ロ) 6

今度は2Pプレイができるよ
うになった「ロード・ラッシュ」
だけど、BGMにしるゲーム展開
にしる、どうも前作にあった毒
気がなくなって、普通のゲー
ムになった感じがするね。特に
2Pはチマチマしてて、豪快さが
ないし、楽しさも半減し
てる。うーんって感じ。6

3 枠

7 月 30 日 発売

NBA プレオフ
ブルズ VS ブレイザーズ

EA ビクター 8,900 円 SPT BM

パスワード制 2 人対戦プレイあり

NBA 公認のもと、東西各 8 チーム & オールスター 2 チームほか全 20 チームを網羅した本格プロバスケゲームが登場。マーキーシュートも健在。

おなじみのシリーズ最新版。今回は好きな選手を選び、オリジナルチームが作れるようになってますが、熱狂的なバスケファンにはうれしい機能でしょうね。データが新しいのもいいですが、あいかわらず派手さに欠けるのは残念なところ。見せ方ももう一息かな。

平均
オッズ
6.0

まず動きがイマイチ。なんとなくゆったりしてて、しかもごちないんだよね。やっぱりスピード感がもっとないと本物っぽくないんじゃないかな。また、あいかわらずオフェンスが簡単で、パスやシュートが決まりやすいのも難。試合展開も大味になりがち。

5

システム自体は無理がないし、地味ながら選手の動きも結構細かい。白人やら金髪やらちゃんと実名で動いてくれるのがいいぜ。NBA ファンならまさに感動ものだろうな。でも、基本的に NBA を知っている人しか堪能できないのも事実。日本人にはイマイチか。(作)

7

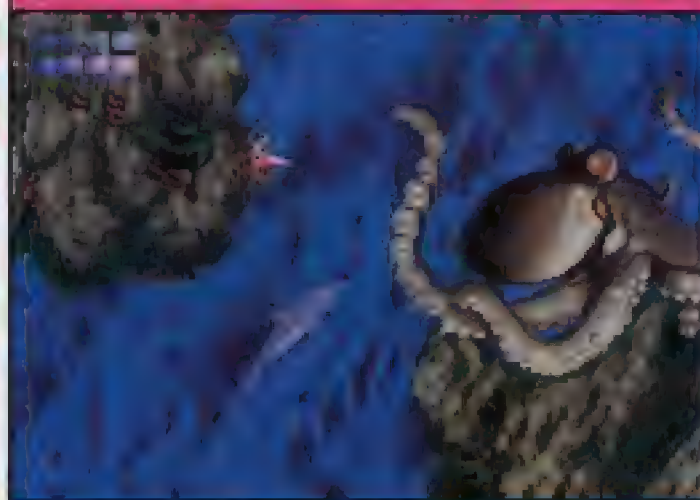
「ドリームチーム USA」「V スレイカース」の延長上にある最新版がこれ。いわばバスケゲームの「ファミスタ」みたいなもので、データだけが変わってるだけだから、よっぽどのファンじゃないとなかなか手が出ないかも。前よりはいいんだが、こんなに出版されても…。

6

4 枠

7 月 30 日 発売

エコー・ザ・ドルフィン



セガ 6,800 円 ADV&ACT BM

パスワード制 1 人プレイのみ

ジェネシスで話題をさらったイルカアクションがメガドラにも登場。突如起こった竜巻に、仲間をさらわれたエコーが冒険の旅に出る。全 27 面。

一目見て、グラフィックの美しさに感動！これはディズニーシリーズに十分匹敵します。ゲーム自体は少々地味なだけに、細かな仕掛けや演出が凝っていて、かなり遊べる 1 本です。やればやるほどハマっていきますね。ちょっとムズイけど、一見の価値あります。

平均
オッズ
8.0

こりゃ久しぶりのヒット。ゲーム自体は特に斬新ではないけど、イルカの動きが美しくなめらか。操作しているだけで楽しいのだ。また背景や BGM も独特の味があってよい。問題はゲームの難易度やシステムの不完全さかな。でも日本じゃ味わえないイカしたゲームだ。

8

こいつの素晴らしいところはイルカのつるびかキュキュのリアルな質感と、その流麗で愛らしいきめの細かいアニメーションだ。立ち泳ぎに、空中大回転。このイルカの曲芸の楽しさは、リンクスで死ぬほどやった「カリフォルニアゲームズ」に通ずるものがある。(淡)

8

単なる海外移植に終わらず、メッセージの日本語化や難易度の調整に時間をかけてあるのは大いに評価したいね。でも、ひとつのゲームとしてみると、少々不親切でとっつきにくいのも事実。内容的にも一般向きとはいえないけれど、名作の質は十分。奥も深いよ。

7

5 枠

8 月 6 日 発売

ロケットナイト
アドベンチャーズ

コナミ 7,800 円 ACT BM

コンティニュー制 1 人プレイのみ

コナミ初のメガドラオリジナルゲームはスパークスターが活躍する痛快アクション。ロケットアタックを武器にデボチンドス帝王に立ち向かえ。

こういうゲームはやっぱりキャラクターが肝心。ロケットで飛べたり、尻尾で枝にぶら下がったりと、感心させられる点は随所に見られます。けれど、キャラがもう少しカワイければ良かったのに……。ゲームも結構難しいから、女の子にはちょっとツライかなあ。

7

コナミのメガドラオリジナルキャラで注目されてるゲームだが、どうも空回りしてる部分があると思う。キャラ自体に魅力を感じられないし、死ぬとはるか昔にクリアした地点から始まったりするなど、プレイヤーにツライ要素が多いんだよね。悪くはないんだけどな。

6

見ためはキレイだし、アイデアもたくさん盛り込まれててなかなか良い。だが実際に面白いかというと、首をひねられてしまう。ズバリ、難易度が高いんだよね。ガチガチの覚えゲームかと思えばそうでもないし、ちょっと中途半端な感じがしたぞ。(作)

7

ややアメリカ向けっぽいキャラとはいえ、新しいキャラを作ろうというコナミの心意気をまずは買いたい。ゲーム自体は動きやギミックが結構凝っており、見てるだけでなかなか楽しませてくれる。バランス的に少々キツイのは気になるが、じっくりやるにはいいかな。

7

6 枠

7 月 16 日 発売

ダイナミック
カントリークラブ

セガ 7,800 円 SPT CD

バックアップ(1) 4 人まで対戦可能

ポリゴンによりコース全景を表現した本格ゴルフゲーム。肉声によるアドバイスをしてくれる 8 人のキャディとディクショナリー機能が特徴的。

メガドラのゴルフゲームの中では、少々上級者向けかも。やることも多いし、結構本格的です。キレイなキャディさんがアドバイスする機能もありますが、私としては女子選手が使える、カッコイイ男のキャディも用意してほしいかな(笑)。辞書機能はグーですね。

6

始まる前にコースを TV 解説風に 3D で紹介してくれたり、キャディが喋ったりと、演出的にはいい感じだ。しかし遊んでみると、画面の表示速度が遅いのはまいっちゃう。ボールを打つ強さのゲージもアバウトで、いいかげんな感じだ。初心者向けかな。

6

コースの表示やショットまわりのシステムはさほど悪くないんだけど、それらがショットにイマイチ反映されてこない。作りも雑な感じだが、キャディが全員若いギャルなのは気に入った。喋るのもさすが CD だ。だが、バカっぽいキャディのときはトサカだぜ。(作)

5

基本的に「適かなるオーガスタ」のシステムそのままだが、キレイさでは本家に負けてるね。コースのポリゴン表示やショット感覚も、どうも全体的に粗い感じだし……。CD ならではの機能は悪くないけど、もっとコース数やモードもほしかったな。声もイマイチ。

6

7 枠

7 月 23 日 発売

聖魔伝説3×3EYES



セガ 8,800円 RPG CD

バックアップ(3) 1人プレイのみ

『ヤングマガジン』連載中の人気漫画をゲーム化。原作の前半をベースに、高田裕三監修のオリジナルシナリオで展開する壮大なRPGついに完成。

いやあ、OPの長さにはビックリ。でもこれを見れば、原作を知らなくても大丈夫そう。久々の大作RPGに喜んだ私ですが、序盤から手ごたえありありです。マップなんかも広いしね。声優さんの声も気合いが入っているからファンにとってはやりがいあるんじゃない?

平均
オッズ
6.25

原作は知らないのに雰囲気具合はなんともいえないが、まずは戦闘、フィールド、ビジュアルの感じがバラバラで、全体的に統一感がないのが気になった。戦闘やヒントの出し方も、どうも洗練されておらず、愉快的気分になれなかった。意気込みは感じるが……。

絵と声で原作の雰囲気を出そうとしているのはわかるし、それでいいと思う。実際ゲーム自体も普通に遊べるしな……。だが内輪ウケが多く、会話のセンスがあまり良くないのが気になる。シナリオはかなり長く、壮大さも感じるが、敵の色変えが多すぎるぜ。(作)

非常にオーソドックスなRPGだが、キャラはよくしゃべるし、シナリオもうまくゲームにまとめられてて、なかなかスゴイと感じさせてくれる点が多いね。でも、豊富な戦闘シーンやイベントに、少々苦勞が多いのは気になるな。かなり腰を据えてやる覚悟がいるかも。

平均
オッズ
6.25

7

6

5

7

8 枠

7 月 30 日 発売

バリアーム



ヒューマン 7,500円 SHT CD

コンティニュー制 1人プレイのみ

ヒューマンが初のシューティングゲームでMEGA-CDに参入。反旗を翻した独立国ゼウスに対し可変型重戦闘機バリアームが発進する。全7面。

自機が変形するゲームはよくあるけど、これは1つ1つのグラフィックがなかなかカッコよくできてます。敵を含め、動きの細かさにも注目です。難易度のほうは、ザコの砲台からしてちょっとカタイので、少々ツラかったけど、バリバリ進めて気持ちいいですよ。

平均
オッズ
7.0

同社のことだから、またマニアックな路線でくるかと思えば、いたってオーソドックスなタイプのゲームだった。しかもアーケード寄りではなく、パソコン寄りの感じがして、個人的にはちょっと……。単純な爽快感はあるが、後半の難しさはストレスたまるなあ。

ビジュアル関係からバリバリのロボットモノで、そっち方面の人にはうれしいゲームだ。グラフィックは良好だし、サウンドもギンギンでいうことはない。だが、どこかで見たことのある敵や攻撃など、新鮮味にはちと欠ける。自機ももう少し変化がほしいぜ。(作)

BGMのノリからしてPCエンジン系のシューティングっぽい感じだね。設定や世界観もしっかりしてるし、敵もザコレベルから多彩な攻撃をしてくるのもいい。ロボット時の利点があり感じられないけど、メカの重量感はなかなか。単純に熱くなれる展開もいいよ。

平均
オッズ
7.0

7

6

5

8

9 枠

9 月 発売 予定

モンキーアイランド



ビクターエンタテインメント 8,800円 ADV CD

パスワード制 1人プレイのみ

名作「宝島」を題材にルーカスフィルム社が手掛けたアドベンチャーゲームの移植。海賊になることを夢見る少年がさまざまな冒険に挑む。

TOWNS版で遊んだ時は、グラフィックの美しさに感動したけど、さすがにそれにはかなわない感じがな。でも日本にはない海外モノならではの妙なユーモアセンスは健在だったので、ひと安心。いかにも直訳っぽいジョークも、意外と笑えます。でもちょっと遅いなあ。

以前、英語のAMIGA版に挑戦して挫折したのだが、まずは日本語で遊べるのがうれしい。細部までこだわったシナリオや、なかなか頭を使わせる斬新なシステムはさすがに海外の人気作だ。でも、今回は操作性や反応に難点が結構ある。遊びやすいとは言えないのが残念。

ルーカスフィルム生まれのアドベンチャーということで期待してたんだけど、ゲーム全体のテンポがかなり悪い。各所に作り手のこだわりが感じられるだけに非常に惜しい。ゲーム中どこに行けばいいのかわかりにくいのもツラかったし。雰囲気はいいんだけど。(口)

アドベンチャーながら、紙芝居的でなくリアルタイムで動くのが変わってるね。コマンドの選択も二重三重の段階を必要とするので、いいかげんなやり方で解けないのもいい。画面切り換えや処理の遅さは残念だけど、細かい演出は○。ジョークのわかる人にオススメ。

平均
オッズ
6.0

7

6

5

6

10 枠

7 月 30 日 発売

サイボーグ009



RIOT 7,800円 ACT CD

コンティニュー制 1人プレイのみ

往年の同名漫画が高速アクションで復活。謎の少女ヘレナの事故をきっかけに009達は新たな戦い突入する。「地下帝国黄泉編」がベース。

とりあえずは「懐かしいノ」のひとつですね。ビジュアルシーンのストーリーは、TV放映してた頃のノリで、結構涙モノです。ゲームのほうは、かなりムズイし、009お得意の加速装置も使い勝手がイマイチ。009だけじゃなく、9人全員使えれば良かったなあ。

あいかわらず同社らしい作品。ゲーム自体はひと昔前の普通のアクションゲームだが、結構不条理な難しさがあるので、ゲームよりも雰囲気を楽しむといったほうがいいかもしれない。声優もちゃんと使ってファン向けののだが、原作ファンの私には少々残念なデキ。

ビジュアル関係は、さすがという感じで納得した。特にアポロンとのやりとりは結構シビれるぜ。ゲーム的には普通に遊べるし、BGMや「加速装置ノ」の声も良い。でも、敵の配置やトラップがいささか単調なのはもう少しなんとかしてほしかった。惜しいなこれ。(作)

ゲームはオマケと考えれば、これはなかなかいいかも。「地下帝国黄泉編」自体、古い原作なので、ほとんどの人が新作のように楽しめるだろうし、シナリオのほうもなかなか泣かせてくれるよ。でも、ゲームはかなり大味なので、熱狂的なファンじゃないとツライかな。

平均
オッズ
5.75

7

5

6

5

11枠

7月23日発売

アークスI・II・III



ティファニー「これは……語り部の継承の証……まじか」

ウルフ・チーム 8,800円 RPG CD

バックアップ(3) / 1人プレイのみ

ウルフ・チームの代表的なRPG「アークス」シリーズを3部作まとめて移植。ジェダ・チャフ、ピクト・ピヨントらが各シナリオで活躍する。

久々の古典的(?) RPGですが、やや古典すぎるくらいがあるかも。経験値やお金をためて、いい武器を買うっていう一般的なタイプなのは気に入ったのですが、ちょっとかったるいのが気になるな。ビジュアルはいいので、たまにはゆっくりRPGをという人にオススメ。

平均
オッズ
5.25

他社の有名RPGからおいしい部分だけを集めたゲームって感じがしないでもないが、戦闘中にキャラがしゃべったりするのは、結構新しくいいかも。でも戦闘が単調だし、キャラ育てもあまり変化がないのはどうも。オートマッピングはあるけど、全体的にツライ。

5

3DタイプのダンジョンRPGなので、好みは分かれるところだろう。シナリオに関してはパソコン版とほぼ同じなので、昔からのファンにはうれしいかも。だが、ゲーム自体がやっぱり古いし、戦闘時の読み込みも結構気になる。はげましコマンドは笑えるが……。(口)

4

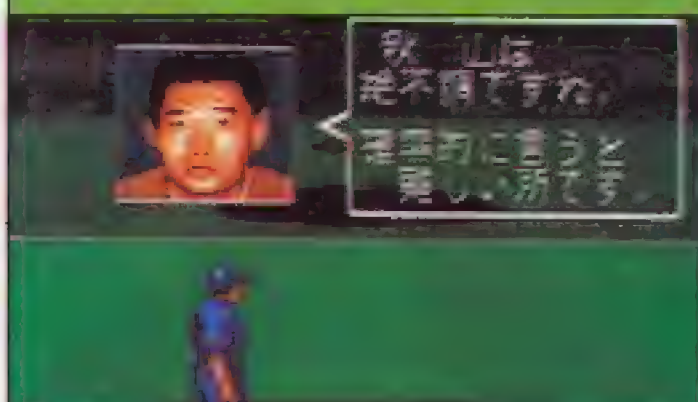
パソコン版は続編が出るたびに新鮮さがなくなっていったみたいだけど、とりあえず3本分ものボリュームが1本で楽しめるのはいいよね。でも、シナリオに盛り上がりが少なく、一本調子気味に進むのはちょっと……。クラスチェンジや戦闘ももう一息。

6

12枠

8月6日発売

江川卓のスーパーリーグCD



セガ 7,800円 SPT CD

バックアップ(1) / 8人同時プレイあり

プロ野球解説で活躍中の江川卓監修の「スーパーリーグ」が登場。各球団の分析や選手の好不調を江川が解説してくれる。モードも多彩。

昔は「怪物」の異名をとった江川さんだけど、今の若い人達にはネームバリューはあるのかな? なんて思いつつも、やりごたえ十分のデキにビックリ。演出も凝ってるし、とにかくこれ1本でいろんなゲームが楽しめるという感じ。野球ファンの私にはウレシイなあ。

平均
オッズ
6.25

撮り込まれた江川が、選手の状態を評価するさまは、まるで天気予報を見ているようでおかし。だがゲーム自体は、困ったことに元祖「スーパーリーグ」よりもよろしくない感じだ。あいかわらずプレイ感覚が不自然だしテンボもイマイチ。改善の余地はまだまだあり。

5

まずは江川が肉声でチーム分析をしたり塾を開くのが、バカっぽくて気に入った。でもゲーム内容やBGMの雰囲気は前作とほとんど変わっておらず、へんな野球のままなのは残念。TV中継っぽい進行はソソられるが、ファミスタ慣れした身にはやっぱりツライ。(口)

5

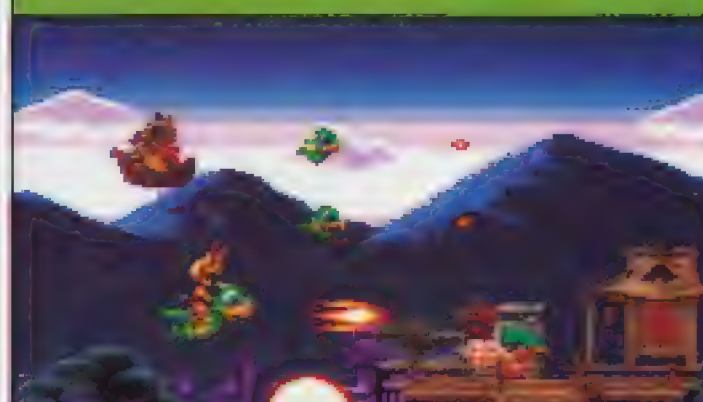
球場が倍増したり、選手グラフィックの違いがより多くついていたり、モードや設定が細かくなったりと、前作よりはだいぶ充実した感じはするね。それなりに遊べるけど、おざなりな操作が前作とあまり変わってないのは×。でもシミュレータ性は結構いい感じかも。

7

13枠

8月6日発売

慶応遊撃隊



ビクターエンタテインメント 7,400円 SHT CD

コンティニュー制 / 1人プレイのみ

日本の幕末をモチーフにした奇想天外なコミカルシューティング。Dr. ボンに奪われた「秘宝の鍵」を取り戻すため、蘭末とボンが大暴れする。

このノリはまさしく「パロディウスノ」。最近のSHTにはなかった遊び心がイッパイあります。オチャメなグラフィックとは裏腹に、プレイしてみると難しい、なんてところも歯ごたえがあっていいですね。でも、ネコを次々殺しちゃうシーンはちょっと残酷だなあ。

8

ゲームそのもののデキは、なかなかの水準だと思う。オプションのシステムは結構面白いし、背景やキャラクターもかなり凝っている。しかし個人的にデモのノリと主人公の女の子の声はちょっと……。カラフルなのはいいけど、背景と弾が見にくい時があるのも難。

6

各面に入るビジュアルは好みによるが、ゲームのほうはオーソドックスで、ちとムズイ。だがゲーム中の演出は、今までのゲームよりブツ飛びで拍手バチバチものだ。特に3面のボスには、まいるぞ。でも、ここをピークにテンションが下がっていくのはなんで? (作)

6

「パロディウスノ」と「コットン」を足したようなノリだけど、とにかく敵から味方までカワイクよく動くし、効果音も凝ってるよね。ゲーム全体の構成だってしっかりしてるし、豪華なBGMもCDならではの。ボスがややカタメなのは気になるが、楽しく遊べるよ。

8

14枠

発売中

シャイニング・フォース外伝II
～邪神の覚醒～

セガ 5,500円 RPG 4M

バックアップ(3) / 1人プレイのみ

大人気を博した「シャイニング・フォース外伝」に早くも続編が登場。前作から2年後、イ・オム軍との戦いが、再び展開される。

あいかわらず操作が簡単でサクサク進めるのがいいですね。それでいてストーリーもしっかりしているのでグッドです。GGなのに、しっかりアニメしているのにも感心。これだけいいデキだとGGの小さな画面でプレイするのがもったいないくらい。ユーザー必携よ。

9

シナリオやゲームシステムなどは、前作で遊んでいる人にはもうおなじみ。このシリーズ自体、好みの分かれる部分もあるようだが、「完成されている」ということだけは伝わってくるのは確か。テンポもいいからGG向きだし、ファンでなくても損はしないと思うよ。

7

前作をあんまりやってなかった俺でも、これは面白いと思ったぞ。システムはメガドラ版と同じ感じだし、敵に前作からの使い回しがあつたりするが、前作との上下巻っていうんだから納得もいくだろう。新キャラも続々登場するから、あの楽しさが再燃するぞ。(作)

8

これはメガドラで出てもおかしくないっていうくらいよくできてるね。特に2章以降からだんぜん面白くなるんだけど、登場人物のほとんどが新キャラなので、シリーズをやったことのない人も、心配なく楽しめるよ。謎解きとかもあんまりないので初心者にもOKだ。

9

15枠

7月23日発売

ベアナックルII



セガ 3,800円 ACT 4M

コンティニュー制 2人通信プレイあり

メガドラ格闘アクションの名作を、ゲームギアにも移植。ゲームギアオリジナルの必殺技も追加され、アクセル、プレイズ、サミーが闘う。

メガドラ版のデキが相当良かったので期待していたのですが、ウーン…ちょっと残念。「ベアナII」ならではの派手派手さは、やはりGGでは出し切れなかったかな。でも、新技も入ってるし、ゲームそのものもオモシロイので、GGだけ持っている人にはオススメよ。

7

前作ではチマチマしてよく見えなかった背景も、グラフィックに工夫がしてあるようでクッキリ。通信ケーブルの2P同時プレイもちろんあるし、なかなかのデキ。マックスがいなくなってるけど、ゲーム自体の移植度は高いので、問題なし。GGにしては良いよ。

6

とりあえず移植のほうはよくやってるほうだ。3つのボタンから2ボタンになったため、必殺技がコマンド系になったりしてるなど、操作系はよく考えられている。打撃音などのSEが少々物足りないけど、こんなものかな。メガドラユーザーにはちょっと…(口)

5

プレイヤーキャラが1人減ってはいるけど、面の構成や豊富な技など、まさしくメガドラ版のミニチュア版といった感じに仕上がってるね。もともと16メガの大容量ソフトなので、まあよくできたほうと言っとくべきかな。そこそこ面白いけれど、少々物足りないかも。

6

平均
オッズ
6.0

16枠

7月30日発売

ジュラシック・パーク



セガ 3,800円 ACT 4M

コンティニュー制 1人プレイのみ

S・スピルバーグの話題作をゲーム化。ジュラ紀に^{はんえい}繁栄していた大小さまざまな恐竜が蘇った現代で、驚異の世界を^{たんき}探索せよ。

話題の映画のゲームだけど、車に乗って敵を撃ちまくるステージは、爽快で気持ちいいですね。でも、キャラを操作して進んでいくステージは、突然難しくなるのでちょっと……。武器の使い分けも面倒で、シンドイところが多いなあ。画面もちょっと地味かな。

6

まずは色使いがあまりよくないので、かなり画面が見にくいのが気になるな。スクロールやキャラクターの動きが特別速いわけではないのに、画面が見にくいために、へんに難しくなってしまうんだよね。内容的にも単純なゲームだが、もう少し工夫があれば…。

5

ゲーム内容自体は目新しいところがなく、どこかで見たようなゲームをごっちゃにした感じ。といっても演出部分が凝ってるので、結構遊べちゃう。特に画面の3分の1くらいはある巨大な恐竜が登場するシーンには驚いてしまった。でも後半戦はやや意地悪。(口)

6

シューティング、アクション面それぞれに見どころがあってなかなかだね。特に止め絵の迫力はいい意味でGGらしくないのが○。ただしゲームとしては単調で面白みに欠けるので、映画を見てないとツライかも。デカイ恐竜もスゴイけど、基本的にファン向けかな。

5

平均
オッズ
5.5

from
BEメガ
編集部

今月は、各社の話題作や期待作が出そろってきて、本数的にも賑やかになったね。ようやく出てきた「3×3 EYES」や「シャイニング・フォース外伝II」などRPG大作の評価はご覧のとおりになったけど、「エコー」も意外に評判がいいみたい。「シルフィード」は来月するから待っててね。

掘り出し物アリノ

GGユーザーも安心だね

ACT関係が充実

良質のシューティング

今月は本数も多いし、待望のRPGも多かったのですが、RPG陣はイマイチでした。でも「エコー・ザ・ドフィン」のような思いがけない掘り出し物があったのはうれしかったなあ。美しいグラフィックは、とにかく必見です。今回の一押しでしょう。「シャイニング外伝II」も、気軽にかつ何回でも楽しめるあたりは、しっかり作られているなと思いました。個人的に「モンキー・アイランド」の妙なセンスも好きですが……。

久しぶりに買いたくなるソフトが出てきたぞ。まず「エコー」は間違いなく買い。ただシステムの、やっぱりアメリカ的な大味さが残っているの、多少は考慮が必要かも。個人的には「ロード・ラッシュII」もかなり好き。それから見逃せないのが、ゲームギアの充実度。特に「シャイニング・フォース外伝II」なんて、ゲームギアでお手軽に遊ぶのにうってつけて感じだと思う。「ベアナックル2」で2P同時プレイってのもいいね。

うーす。今月から新たにハイローラー軍団に入隊したロンドン小林だ。わが軍団のお勤めは、全員一致で「エコー」。水上を気持ち良さそうに飛び跳ねるエコーを見るうち、画面の中へトリップしてしまいたくなる気持ちに襲われること間違いなしの快作だ。ゲームの難易度はかなり高いが、メガドラ野郎なら買うしかないぞ。海外モノでは「ロードラッシュII」、CDなら「魔応遊撃隊」がハードなデキで遊ばせてくれるぜ。

今月は夏休みを前に、ジャンルも本数も豊富にそろったみたいだけど、とりあえず久しぶりに遊べるシューティングゲームが出てきたのは意外な誤算だったね。しかも作っているのがヒューマン、ビクターというのもうれしい誤算。で、今月は、「バリアーム」「魔応」のシューティング2本と、「シャイニング外伝II」あたりをチェックかな。この他、コナミの「ロケット」や「エコー」など水準以上のゲームも多いよ。



読者参加型企画

BEメガ読者レース

Vol.29 JUDGMENT OF THE READER
BY THE READER FOR THE READER

このコーナーはすべてのメガドラソフトを読者の方々に10段階で再評価(再評点)してもらい、全投票者の平均点を誌上で公開しようというものです。投票者の方にはピックアップしたゲームの評論家になってもらい、そのゲームの批評をする権利も与えられます。競馬新聞のようなノリで、皆さんのソフト購入にお役立てください。
*各ゲームは投票者が10名以上集まった時点でオッズ表に登場します。組織投票防止のため、応募券制度を採用しています。読者の方々の投票によってオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。
(今月号の締切は8月4日、当日消印有効です)。

◎オッズ表 A

※このオッズ表は各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで(5位切捨て)表示してあります。読者平均点が同点の場合は過去の本誌の評価の高いものを上位にしてあります。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	1	ぶよぶよ	PUZ	9.0918
2	2	ぎゅわんぶらあ自己中心派? 龍馬/東京マージャンランド	TAB	9.0602
3	3	ベアナックルII 死闘への鎮魂歌	ACT	8.9803
4	5	ゆみみみくす	ADV	8.9422
5	6	アドバンスド大戦略-ドイツ電撃作戦-	SLG	8.858
6	7	LUNAR THE SILVER STAR	RPG	8.8483
7	4	ソニック・ザ・ヘッジホッグ2	ACT	8.8405
8	8	シャイニング・フォース	RPG	8.8323
9	9	ランドストーカー-皇帝の財宝-	A-RPG	8.7073
10	10	ファイナルファイトCD	ACT	8.6564
11	11	ラングリッサー	SLG	8.6302
12	12	天下布武 英雄たちの咆哮	SLG	8.6197
13	13	ソニック・ザ・ヘッジホッグ	ACT	8.6016
14	-	エクスランザー	SHT	8.5833
15	16	THUNDER FORCE IV	SHT	8.5726
16	14	三國志II	SLG	8.5302
17	-	Jリーグプロストライカー	SPT	8.5263
18	17	スーパーファンタジーゾーン	SHT	8.5063
19	15	餓狼伝説 宿命の闘い	ACT	8.4298
20	18	ニンジャウオーリアーズ	ACT	8.4271
21	19	信長の野望・武将風雲録	SLG	8.3638
22	20	レススルボール	SPT	8.3525
23	21	アイラブ/ミッキーマウス/ふしぎのお城大冒険	ACT	8.351
24	22	レンタヒーロー	A-RPG	8.3284
25	25	武者アレスタ	SHT	8.3237
26	24	アリシア ドラグーン	ACT	8.3218
27	26	THUNDER FORCE III	SHT	8.3055
28	27	炎の闘球児ドッジ弾平	SPT	8.2857
29	28	ふしぎの海のナディア	ADV	8.2837
30	23	提督の決断	SLG	8.2413
31	30	F22インターセプター	SHT	8.2187
32	29	チェルノブ	ACT	8.206
33	31	ぎゅわんぶらあ自己中心派 片山まさゆきの麻雀通帳	TAB	8.175
34	33	スタークルーザー	ADV	8.1592
35	34	ワンダーボーイV モンスターワールドII	ACT	8.1452
36	36	バトルマニア	SHT	8.1374
37	37	スーパーモナコGP	RAC	8.1145
38	-	スイッチ	ETC	8.0947
39	38	デビルクラッシュMD	PIN	8.0883
40	39	ベアナックル	ACT	8.078
41	40	ザ・スーパー忍	ACT	8.0747
42	41	サンダーstormFX	SHT	8.0699
43	53	ジャガーXJ220	RAC	8.0625
44	42	スーパー大戦略	SLG	8.0587
45	44	三國志II	SLG	8.0536
46	46	球界道中記	SPT	8.0481
47	45	ロード・ラッシュ	RAC	8.0465
48	48	戦場の狼II	ACT	8.0419
49	47	魔法の少女シルキーリップ	ADV	8.0312
50	51	重装機兵レイノス	ACT	8.0236
51	43	鋼鉄帝国	SHT	8.0126
52	50	ダイナブラザーズ	SLG	8.0
53	54	アウトラン	RAC	7.9885

※赤字のソフトは今回オッズ表に初登場したゲームです。

※緑字のソフトはMEGA-CD用ソフトです。

◎本命穴馬紹介 予想以上に伸びた渋い作品2本。細かく疑った仕上りは、やはり「本命」といえそう?

14着 前回 **エクスランザー**

セガ/93・5・28
6,800円/SHT/8M

全投票平均点 **8.5833**
本誌の平均点 **7.5**

爆発などの画面効果をはじめ、グラフィック関係は文句なしにスゴイ! これまでのソフトと明らかに違うのがハッキリわかる。でもその反面、BGMは音色がひと昔前といった感じでどうもイマイチ。またリアルさと戦略性を重視したため、テンポの良さやエキサイティングな感覚に欠けるのも残念。あっけないエンディングもガッカリ。でも一見の価値はあるぞ。(群馬県・関浩昭) 絵は確かにスゴイけど、いやらしい敵の配置と斜め撃ちがないのは×。爽快感も半減。(山形県・内藤慎二・19歳)
★こだわりの演出はメカマニア必見。難易度は普通?

17着 前回 **Jリーグプロストライカー**

セガ/93・6・18
8,800円/SPT/8M+B・1

全投票平均点 **8.5263**
本誌の平均点 **6.75**

実名使用のサッカーゲームの中では一番面白い。選手の動きは細かいし、ブーイングなどの合成音声もリアルで良い。もっとハデなビジュアルやエディットモードも欲しかったが。(宮城県・矢口正史・14歳) ドリブルが遅かったり、選手に個性がなかったりして、全体的に期待外れ。リアルさのために、ドリブルが難しいのはわかるが、キーパーがセミオートなのは許せない。「こっちだー!!」と思うボールを8割は決められてしまう。それにしてもFOULが多いのはお国柄?(神奈川県・広崎修・16歳)
★再発売騒ぎもあったけどなかなか好評。選手名鑑も○。

○対抗馬紹介 前人気同様、評価の分かれた話題のギャグベンチャー。一見はしときたい「対抗」だ。

38着 前回 **スイッチ**

セガ/93・4・23
8,800円/ETC/CD

全投票平均点 **8.0947**
本誌の平均点 **7.25**

始めっから「GASE」と笑わせてくれるが、ゲーム性というものはあまりなく、次に起こるリアクションを楽しむソフトといえる。ギャグ自体はそこそこ笑えるし、その画面を見るのも楽しい。だが、途中で最初に莫された、同じところをぐるぐる回ったりするので、飽きが早い。ケント・フリックの擬音は最高/(長野県・清水一樹・17歳) いろいろ話題を呼んだゲームだが、結局は似たような単発ギャグを見ているだけ。同じ所を行ったり来たりさせられるのもツライ。(宮城県・畔柳聡・18歳) あまりにもバカバカしくて思わず笑ってしまう。あきれ

てしまうほどしつこいゲロネタや、MEGA-CD2では通じないギャグ、任○堂からクレームついちゃいそうな夢のゲロネタ。ちょっとクドい部分もあるが、まあ許せる。ただ、すでに押したスイッチをまた押してしまうのか続くと、飽きがくる。一度押したスイッチは、色分けなんかで見分けがつくようにしてほしいかった。(京都府・岩村幸政・21歳) 読み込みのたびに音楽がストップするので、待たされてるって感じが強い。またスイッチの半分近くが、ワープというのなんかいや。(埼玉県・河原塚貴幸・24歳) 1,000以上のギャグが入っているとはいえ、とりたてて面白いと思えるものはないのだが、なんとなくやめられずにスイッチを押し続けてしまう。一步間違えばバ○ゲー。(大阪府・児玉誠・21歳) エンディングまでひたすら苦痛の連続だった。(東京都・小池雄介・20歳) ★結局賛否両論の押すだけゲーム。豪華スタッフと惜しげのない技術の投入は必見だけど、マッピングも必要だぞ。

オッズ表 A 寸評

まずは大作、優良作の集まってくるA表の動向だが、今月も首位争いのほうは「ぶよぶよ」がトップをキープし、栄光の王座の地位に磨きがかかっているぞ。一時期激しいトップ争いをしていた「ベアナックルII」が8点台に落ち、「ソニック2」も7位に急落した今、当分「ぶよぶよ」はトップの座を守り続けるかもしれないね。こうなると、今後のカギは「シルフィード」をはじめ、夏の話作が握っていそうだけど、ここらへんの登場も目が離せないぞ。他では「鋼鉄帝国」のダウンが要注意かな。

●その他欄外 たまにはパズルはどう?

134着 前回 **ドラゴンズアイ プラス 上海II**

ホームデータ/91・11・2
5,800円/PUZ/2M

読者 **7.125**
本誌 **6.75**

今となってはブームも去ったパズルだが、毎回ランダムに出る牌やシャッフル機能など、ユーザーへの配慮はまあまあ。でもクリア後の絵はショボイし、ドラゴンズアイもイマイチ。中毒性も薄い感じ。(東京都・谷口守・21歳)

【場外馬券場!】まずは毎度恒例のオッズ予想ゲームの当選発表だ。今回初登場した「スイッチ」のオッズはご覧のとおり8.0947だったけど、これに一番近い予想してくれたのは埼玉県の西山卓志くん(8.0893)だった。西山くんにはソフト1本送るぞ。

⑤ オッズ表 B

※当オッズ表には基本的にすべてのメガドライブソフトを載せていますが、オッズ表に登場するまで(10票集まるまで)に時間のかかるソフトも一部あります。ご了承ください。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
54	49	アイラブ ミッキー&ドナルド ふしぎなマジックボックス	ACT	7.9782
55	56	まじかる☆タルるートくん	ACT	7.9746
56	55	ライズ オブザドラゴン ブレイド・ハンター・ミステリー	ADV	7.9653
57	52	カブコンのクイズ殿様の野望	QIZ	7.9487
58	58	修羅の門	SLG	7.9449
59	60	シャイニング&ザ・ダクネス	RPG	7.9224
60	62	ノスタルジア1907	ADV	7.9221
61	—	蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	SLG	7.9
62	63	ジョー・モンタナ フットボール	SPT	7.8919
63	35	プロフットボール	SPT	7.8846
64	59	ワンダラーズ フロム イース	A-RPG	7.8827
65	64	ジョー・モンタナⅡ スポーツフットボール	SPT	7.8826
66	66	タイムギャル	ACT	7.8741
67	57	CRYING〜亜生命戦争〜	SHT	7.8695
68	65	バハムート戦記	SLG	7.8525
69	69	ロードブラスターFX	RAC	7.8493
70	67	鯨ノ鯨ノ鯨ノ	SHT	7.8276
71	32	SEGA CLASSIC ARCADE COLLECTION	ETC	7.8243
72	68	アイルトン・セナ スーパーモナコGPⅡ	RAC	7.8219
73	71	グランドスラム	SPT	7.8055
74	73	大航海時代	SLG	7.7764
75	—	ボールジャックス	SPT	7.7619
76	74	ファンタシースターⅡ 還らざる時の終わりに	RPG	7.7562
77	75	アイラブドナルドダック グルジア王の秘宝	ACT	7.7344
78	76	ソーサリアン	A-RPG	7.7163
79	86	チキチキボーイズ	ACT	7.7096
80	77	トーシャム&アール	ACT	7.7033
81	70	キングサーモン	SLG	7.7
82	72	サイドポケット	TAB	7.6956
83	78	アフターバーナーⅡ	SHT	7.6952
84	—	ナイトストライカー	SHT	7.6923
85	80	マスター・オブ・モンスターズ	SLG	7.6674
86	79	中嶋悟F-1 スーパーライセンス	RAC	7.6666
87	81	F1サーカスMD	RAC	7.6591
88	82	ゴールデンアックス	ACT	7.6539
89	83	コラムス	PUZ	7.6279
90	85	大魔界村	ACT	7.6165
91	84	スプラッターハウスPART3	ACT	7.5978
92	94	ツインクルテール	SHT	7.597
93	88	ビットファイター	ACT	7.5922
94	90	クルードバスター	ACT	7.5808
95	91	ゼロウィング	SHT	7.5719
96	61	レミングス	PUZ	7.5714
97	92	ダライアスⅡ	SHT	7.5529
98	89	T.M.N.T. リターン オブ ザ シュレッダー	ACT	7.5217
99	99	ブライ 八玉の勇士伝説	RPG	7.5148
100	96	ランパート	SLG	7.5
101	95	ソーサルキングダム	RPG	7.4891
102	100	エレメンタルマスター	SHT	7.4813
103	101	スピードボール2	SPT	7.4811
104	93	エアーマネジメント・大空を賭ける	SLG	7.4736
105	104	空牙	SHT	7.453
106	98	乱世の覇者	SLG	7.4482
107	103	ヘルツォーク・ツヴァイ	SLG	7.4439
108	108	闘技王キングコロッセア	A-RPG	7.4414
109	105	グレイランサー	SHT	7.4239
110	107	ジノグ	SHT	7.4124
111	109	紫禁城	PUZ	7.4077
112	106	宇宙戦艦ゴモラ	SHT	7.3918
113	111	グラナダ	SHT	7.3903
114	110	スプラッターハウスPART2	ACT	7.3651
115	112	エル・ヴィエント	ACT	7.3574
116	113	ゲインランド	ACT	7.3434
117	115	ヴィクセン357	SLG	7.3302
118	87	シムアース	SLG	7.3157
119	114	スーパーバレーボール	SPT	7.3151
120	118	ミッドナイトレジスタンス	ACT	7.3047

▲ 単穴馬紹介

通好みの2本に話題のアーケード移植作。ホントのデキはどうだったの？

61着 前回 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史

光栄/93・3・25
11,800円/SLG/10M+B・1

全投票平均点 **7.9**
本誌の平均点 **6.5**

光栄ものらしく中身はしっかりしてるが、一連のシリーズからあまり進化がなく、新鮮味はそれほどない。出てくる国が多くて、ユニットも多彩だが、ノーヘックスラインの戦闘も普通。ゲームとしても古い。(東京都・山科史朗・19歳) 思考速度が速いのはいいけど、商人がいないと何もできないのが×。ウリのオールドも、後半になるとかったるい。(広島県・村井和樹・17歳) 生まれてくる子の顔がみんな同じなので、感情移入ができない。オールドのグラフィックもショボイ。(愛知県・渡辺孝・20歳) ★光栄三部作の最新版。世界制覇よりオールドに燃える？

75着 前回 ボールジャックス

ナムコ/93・4・23
6,000円/SPT/2M

全投票平均点 **7.7619**
本誌の平均点 **6.25**

音楽や雰囲気などは、なかなかイイ味を出しているが、ゲームそのものが地味なのは残念。2P対戦はいいが、もう少し1人用のことも考えてほしい。(秋田県・兼成哲也・20歳) 気分転換に最適。コンピュータ戦は独特の必勝法があるし、対戦では確実に燃えられる。うまい人が相手でも、運が良ければ勝てるのも○。試合そのものの時間が変えられれば良かったが。(秋田県・佐藤浩一・20歳) 奥は深そうなのだが、操作に慣れるのが大変でとつきにくい。(千葉県・中嶋洋次・18歳) ★シンプルな対戦が熱い1本。でも横画面はツライかな。

84着 前回 ナイトストライカー

タイトー/93・5・28
7,800円/SHT/CD

全投票平均点 **7.6923**
本誌の平均点 **6.75**

ドットこそ粗いが、これはまさにナイス！ スピード感、ゲーム性はそのままに移植されている。が、細かい効果音が抜けているなどの粗さも目立つ。ともあれ、MEGA-CDユーザーにはぜひ持っていてほしいゲームだ。(埼玉県・牧野晃洋・20歳) 酷評もあったけど、これは最高。グラフィックよりスピード感を重視したのはやはり正解だろう。だけど、あの火花は-1。次もたのむぜタイトー！(愛知県・小島英靖・20歳) 時々処理が重くなるものの、スピード感と動きはなかなか良い。だが、ドットが粗いのは致命的だ。これのために、ただ撃ちまくる

だけのゲームになってしまっている。でもテンポが良いので気軽に遊べる点は良い。BGMもいーだけに、サウンドテストもよかった。(群馬県・関浩昭) とにかくドットの粗いこと粗いこと。少々ならわかるが、あれじゃあ。自分が何やってるのか、自分が何者であるのかわからないってのはやっぱりヒドイ。(愛知県・西村俊彦・20歳) このゲームだけは、ドットが粗いなんて言うてはいけない。そのおかげで、えもいわれぬ破壊感とスピード感を再現できたのだから……。素晴らしいすぎるよ、タイトー。(秋田県・原田勝彦・15歳) グラフィックがどう言う前に、ぐるぐる回ってりゃ、クリアできるゲーム内容に問題アリ。(長崎県・浦川聡・19歳) ★これまた賛否両論だけど、支持派のほうが多いよう。オリジナルのままのBGMや、火花やバシフィストパターン、アルゴリズムなど若干の違いこそあれ、再現したことに意義ありかな。面クリア後のアクセスと、アレンジBGMはやむをえず？

× 要注意馬紹介

定番キャラのゲームだけど内容のほうは……？ ちょっと気になる「要注意馬」だ。

172着 前回 らんま1/2〜白蘭愛歌〜

メサイヤ/93・4・23
8,800円/ADV/CD

全投票平均点 **6.6818**
本誌の平均点 **5.25**

絵がイマイチ似てないし、話も淡々としててすぐ飽きる。せっかくアニメと同じ声優を使ってるのに、サンプリングレベルが低くて、会話がかなり聴きづらいのは残念。長いだけの戦闘もかったるいだけ……。謎解きもほとんどないし、話のオチもありがちな感じ。(京都府・西田敏也・17歳) ストーリー的には「らんま」らしくていいのだが、しょっちゅうコマンドが出て話に入り込めない。せめてクリア後に、ノンストップでリプレイする機能があれば良かったのに。(岐阜県・加納晋史・25歳) ★人気漫画だけに評価も厳しい？ すぐ終わるのは残念。

239着 前回 バットマン・リターンズ

セガ/93・2・19
6,800円/ACT/8M

全投票平均点 **5.6**
本誌の平均点 **4.5**

とにかく画面が暗いのが欠点。暗いというより、むしろ色が単調すぎ。いくら「バットマン」といっても、これはヒドイ。ゲーム自体も操作性がかなり悪いし、何にも考えずに突っ込んでくる敵の攻撃には閉口する。某スーフ○ミ版に比べると、キャラの質感もペラペラな感じ。久々の海外ク○ゲームだ。(大阪府・高野明宏・16歳) 見ためはどうもイマイチだけど、ガマンしてやりこめばなかなか遊べる。先の面に進めば演出も凝ってくるし、意外といい感じ。でもムズイ。(福島県・石田彰夫・20歳) ★ようやく登場の1本。ローブアクションもイマイチ？

場外馬券場の声

- 「ビットファイター」のバズが前転すると、ドリフの仲本工事を思い出す。(埼玉県・鈴木基代・25歳)
- 「ソダン」に期待しているヤツは「ソダン」に泣く。(愛知県・戸塚浩次・16歳)
- 何も知らずに「Jリーグプロストライカー」を探し回ったオレって……。 (兵庫県・松岡稔夫・16歳)

- 秋葉原で200円で買った「ソダン」を地方の中古屋で売ったら1,050円で売れた。今度は「ウッドストック」に挑戦だ。(千葉県・鈴木久康・18歳)
- 「アネット再び」のエンディングを見た限りでは、アネットシリーズはまだ続きそう。今度のタイトルは「アネットたびたび」か？(愛知県・STELLA)

【場外馬券場2】お次の発表は前回15位で初登場した「銀狼伝説」の着順予想の結果だ。今回も31位なんて言っていた欄外予想屋は結局大ハズレだったわけだが(誰か助けてやって……)、正解者のほうには意外と多く、38名にものぼったのだ。というわけで抽選の結果、ソフト1本プレゼントは、岡山県・三宅晋司くん、青森県・下澤幸司くん、静岡県・正岡昭太くんの3名に決定したぞ。おめでとう。

迷馬の厩舎

Written by リアル鈴木

これに賭ければ……
Vサイン?

29R	49着	魔法の少女シルキーリップ	出走回数	12
	親馬	RIOT	過去の成績	(13 21 20 19 25 27 27 27 31 35) ⑦
	誕生日	'92・6・9	本レースの 読者平均オッズ	8.0312
	売値	7,400円	BEメガ編集部 の平均オッズ	7.0
	馬場種別	アドベンチャー		
	馬体重	バックアップ(3)		
	騎乗定員	1人プレイのみ		

厩舎情報
シルキーリップ
ひとくちメモ

日本テレネットとして14本目、RIOTブランド9本目にあたる作品は、70年代に流行った魔女っ子テレビアニメのノリをそのままゲームの題材にした異色の問題作(?)だ。次期女王候補に大抜擢された魔法の少女リップが、人間界で様々な試練に直面するこのゲームは、アニメ顔負けの主頭歌や1話完結形式など、多くの斬新な手法で話題をまいた。全11話構成。会話デバックモード(メニュー画面でCD-ROMを選ぶと同時にABC+スタートボタンを押し続ける)は便利。

私はシルキーリップが大好きです。といってもあの緑髪の少女のことが好きなわけではないので、勘違いしないでほしい。ああ、リラルルララルル……。

当時、私がリップの記事を担当した頃、私ははっきり言ってギャルゲーに偏見を抱いていた。こんなもんがあるからいつまでたってもゲームというジャンルがマイナーイメージから抜け出せないのだ……などと思っていたものだ。ゲームライターという仕事をやっていると、なんかこう、すばらしい作品に巡り逢った時って、やっぱりうれしいし、原稿にも自然と力が入る。だが、そういう作品は意外と少ないもので、年に1本あるかないかという世界だ。私にとってその作品が、たまたまギャルゲーのリップだったのだ。リラルル ララルル……。

さてリップだが、これを非の打ちどころがない作品と思っていただけは困る。LIPシステム(当時はこんな名称はなし。同システムのAランクサウダーから採用)なる感情変化システムも甘いものがあるし、操作性やマップ構成もいいとは言えないものがあった。だが、それを補って余りある長所もいっぱい隠されていた。

まず、誰かがやりそうでやれなかった連続TVアニメ的な展開。まあ、2話や3話と続けてプレイすると、その都度、主題歌を聴かなければならないという欠点もあるが、ソレはソレ。私の場合は夕方の5時30分になると1話ずつプレイしていたので問題はなかったが……。とにかく、CD-ROMというハードの特性をうまく使ったこのシステムにはかなりのショックを覚えた。そしてなんといっても、泣かせるシナリオ。まあ、これに関しては触れないで。また、個性的な登場キャラ達も光っていた。ちなみに私はイザベラのファンだ。と諸々の長所をあげてきたが、最後に特筆すべきは開発チームの熱意というか意気込みが感じられる点だろう。

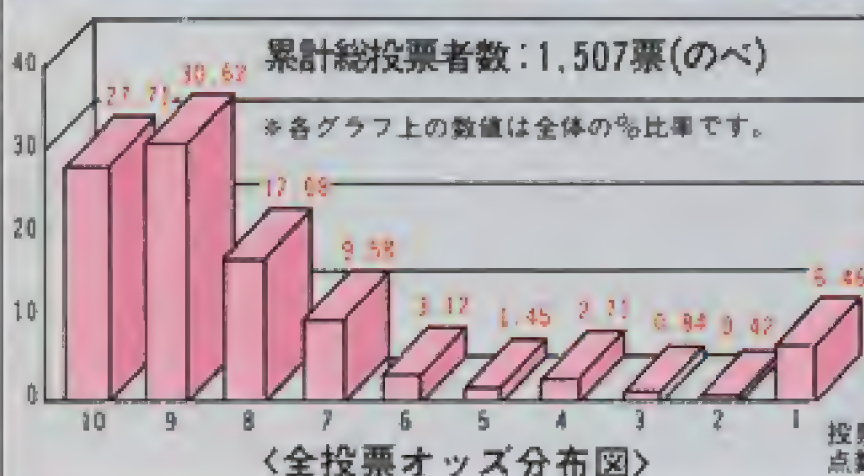
というわけで私はこのゲームをお勧めしたい。くだらん作品ばかりが目立つ昨今、このような純な作品があったのかと感動していたことだろう。リラルル ララルル……。



今回の書き手はギャルゲー専門家リアル鈴木だ。この手のモノならB+〜?

BEメガデータ馬券

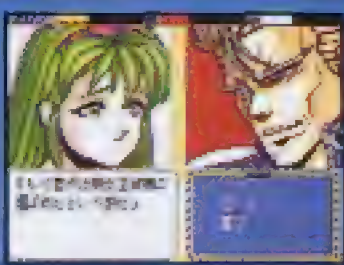
発売が若干遅れたが、当時まだまだ遊べるソフトが少なかったMEGA-CDに現れた「シルキーリップ」は、「ギャルゲー」なる言葉を生み出し、ユーザーの話題を集めた。販売面も、初期出荷で約3万余本を完売した後は大きな再販はないが、最近是比较的入手しやすい模様だ。得票分布は10点、9点、1点台が妙に多く、賛否の分かれるところを見せている。



読者にまかせろ!

シルキーリップ白黒情報

はじめは感情や会話モードなどが目新しく「おっ!」と思ったのも束の間、その要素のすべてが意味のないことに気づきガッカリ。戦闘モードも勝敗はどうでもいいみたいだし、操作性も悪い。(埼玉県・岡部吉明・25歳) 気がつくと、「リラルル……」と歌ってしまうほど主題歌はいい。シナリオも社会的で泣ける。(福岡県・最上俊男・19歳) マップが広すぎるうえに、次に行くところがわかりにくく少々不親切。音声も悪めで、セリフによって音声が入ってないのが気になる。(東京都・川上義夫・18歳)



開発工程の中でカットされた部分も多いリップだけに、音声が少ない。シナリオが面白くないなど不満な点も多いみたい。一見の面白さはあるが問題点もあり?

順位	前面	ソフト名	ジャンル	全投票平均
121	117	ストライダー飛竜	ACT	7.3
122	116	ゴールデンアックスⅡ	ACT	7.2942
123	102	マジンサーガ	ACT	7.2916
124	119	三国志列伝〜乱世の英雄たち〜	SLG	7.2672
125	121	Hard Drivin'	RAC	7.238
126	122	プロホッケー	SPT	7.2272
127	120	電忍アレスタ	SHT	7.2249
128	124	魔王連獅子	ACT	7.2142
129	123	アークス・オデッセイ	ACT	7.2028
130	125	ロイヤルブラッド	SLG	7.1818
131	126	エイリアンストーム	ACT	7.1808
132	128	デビッドロビンソンバスケットボール	SPT	7.1764
133	127	ローリングサンダー2	ACT	7.1333
134	129	ドラゴンズアイ プラス上海Ⅲ	PUZ	7.125
135	131	MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER	ACT	7.0824
136	132	ファイティングマスターズ	ACT	7.0702
137	97	ヨーロッパ戦線	SLG	7.0555
138	130	忍者武雷伝説	SLG	7.0553
139	139	オリンピックゴールド	SPT	7.0483
140	137	雷電伝説	SHT	7.0372
141	135	ロードブラスタース	RAC	7.037
142	136	ファステスト・ワン	RAC	7.0318
143	134	ワールドカップサッカー	SPT	7.0263
144	138	THUNDER FORCE Ⅱ MD	SHT	7.024
145	133	ペーパーボーイ	ACT	7.0192
146	142	エアロブラスタース	SHT	6.9638
147	141	ヘルファイアー	SHT	6.952
148	140	BLACK HOLE ASSAULT	ACT	6.9487
149	143	アンデッドライン	SHT	6.9487
150	146	ちびまる子ちゃん わくわくショッピング	TAB	6.9454
151	145	ガイアレス	SHT	6.9079
152	147	ワンダードッグ	ACT	6.8928
153	148	プロ野球スーパーリーグ'91	SPT	6.8704
154	150	バトルゴルファー唯	SPT	6.8604
155	151	マーベルランド	ACT	6.8536
156	149	ホリフィールド・ボクシング	SPT	6.85
157	152	雀偵物語	TAB	6.8365
158	153	ギャラクシーフォースⅡ	SHT	6.8241
159	159	R.B.I.4 ベースボール	SPT	6.8181
160	155	シャドーダンサー	ACT	6.8106
161	157	レインボーアイランド エキストラ	ACT	6.7947
162	156	プロ野球スーパーリーグCD	SPT	6.7943
163	158	ソル・フィース	SHT	6.7812
164	154	魔物ハンター妖子 第7の警鐘	ACT	6.7788
165	160	ダイナマイトデューク	ACT	6.7635
166	144	TOP PRO GOLF	SPT	6.7333
167	162	尾崎直道のスーパーマスターズ	SPT	6.7311
168	161	プリンス・オブ・ペルシャ	ACT	6.72
169	163	太平記	SLG	6.6993
170	164	メガパネル	PUZ	6.6989
171	165	TEL・TEL スタジアム	SPT	6.6943
172	—	らんま1/2〜白龍巻〜	ADV	6.6818
173	167	AKAサイク・ディテクティブシリーズ vol.3	VCS	6.6382
174	172	デトネーター・オーガン	ADV	6.597
175	168	斬〜夜叉円舞曲〜	SLG	6.5918
176	169	ヴォルフイード	A・PUZ	6.5888
177	170	デンジャラスシード	SHT	6.5886

オッズ表
B・C
寸評

中堅の中にも良作の光るB表に、「中古で狙えばお得かも」のC表のソフトの動きだが、先月ランクインした「SEGA CLASSIC」「シムアース」「ヨーロッパ戦線」などが軒並みダウンしている他、それ以前に登場していた「プロフットボール」や「レミングス」なども大幅にランクを落とし気味だ。ここらへんの作品はもう数カ月、様子を見たほうがいいかもね。

◎オッズ表C

※オッズ表の新しい見方: 初登場ソフトのオッズはやや高めになる傾向があります。初登場から2〜3カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

名馬に送る
今月の格言

リップはあれでも小学生(体は校則違反)
追伸、イザベラのTフロンは……?(リアル)

【謎の予想屋ワンチャンス情報局】「予想屋がいるとどうもカンが鈍る(なにいノ)」「予想屋はもうよそーや(つまらんシャレ)」などなど、最近読者様のお怒りを買ってる予想屋様だ(ワハハハ。←いばんなよ)。この頃どうも着順予想が難しくてさー。ふー。てなわけで、今回もオレにまかせてくれ(はいはい)。「ゴールデンアックスⅢ」はズバリ205着でどうや。今度こそもらったぜ。くー。

オッズ表

※正しいオッズ投票のしかた①……やめましょう！
むやみな点投票＆メーカーさんの組織投票（笑）

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
178	171	サイバーボール	SPT	6.5873
179	180	JuJu伝説	ACT	6.575
180	174	ボナンザブラザーズ	ACT	6.5693
181	177	将棋の星	TAB	6.5681
182	175	ワニワニワールド	ACT	6.5675
183	176	TATSUJIN	SHT	6.5554
184	179	DAHNA 女神誕生	ACT	6.5428
185	166	スライムワールド	ACT	6.5333
186	178	カメレオンキッド	ACT	6.5072
187	182	バッドオーメン	ETC	6.5
188	184	中嶋悟F-1 GRAND PRIX	RAC	6.4722
189	185	アーネスト・エバンス	ACT	6.4522
190	183	キューティー鈴木のリングサイドエンジェル	SPT	6.4512
191	194	CRUE BALL	PIN	6.4166
192	186	エアダイバー	SHT	6.4078
193	189	フェリオス	SHT	6.3794
194	188	フォゴットンワールズ	SHT	6.3783
195	187	精霊神世紀フェイエリア	RPG	6.3744
196	190	バットマン	ACT	6.3684
197	181	ドリームチームUSA	SPT	6.3023
198	193	スーパーハングオン	RAC	6.2848
199	191	テクモワールドカップ'92	SPT	6.284
200	195	ESWAT	ACT	6.208
201	192	Blue Almanac	RPG	6.2068
202	197	時の継承者ファンタシースターⅢ	RPG	6.2007
203	198	まじかるハットのぶっとびターボ/大冒険	ACT	6.1958
204	199	スーパーリーグ	SPT	6.1672
205	200	ヴァリスⅢ	ACT	6.1538
206	205	ディック・トレイシー	ACT	6.1349
207	201	ヴァーミリオン	A-RPG	6.1301
208	202	スペースハリアーⅡ	SHT	6.1298
209	204	ポピュラス	SLG	6.1186
210	173	Jリーグ チャンピオンサッカー	SPT	6.0416
211	206	ブロックアウト	PUZ	6.0365
212	222	ひょっこりひょうたん島 大統領をめざせ!	TAB	6.0357
213	208	ワードナの森 SPECIAL	ACT	6.0
214	211	クイズスクランブルスペシャル	QIZ	5.9814
215	210	シーザーの野望Ⅱ	SLG	5.9642
216	212	ファイアームスタング	SHT	5.9534
217	209	アフターバーナーⅢ	SHT	5.909
218	207	シャドーオブサビースト 魔性の掟	ACT	5.9
219	214	バーニングフォース	SHT	5.8966
220	203	スーパーH.Q.	RAC	5.8823
221	215	スパイダーマン	ACT	5.8467
222	218	ヴェリテックス	SHT	5.8421
223	236	パチンコクーニャン	ETC	5.826
224	217	アローフラッシュ	SHT	5.8136
225	213	Art ALIVE	ETC	5.8125
226	219	クラックダウン	ACT	5.8125
227	216	スーパーリアルバスケットボール	SPT	5.7884
228	220	ダーウィン4081	SHT	5.7866
229	221	サイオブレード	ADV	5.7854
230	225	TEL・TELまあじゃん	TAB	5.7764
231	229	大旋風	SHT	5.7592
232	226	ゴーストバスターズ	ACT	5.7543
233	223	ニュージーランドストーリー	ACT	5.754
234	230	ウィップラッシュ	SHT	5.7434
235	224	クラックス	PUZ	5.74
236	231	エグザイル	A-RPG	5.6949
237	232	天舞メガCDスペシャル	SLG	5.659
238	227	ストームロード	A-PUZ	5.619
239	—	バットマン・リターンズ	ACT	5.6
240	244	アネット再び	ACT	5.5923
241	235	サンダーブレスリング列伝	SPT	5.5868
242	238	マスターオブウェポン	SHT	5.5483
243	234	アイル・ロード	RPG	5.5431
244	237	マージャンCOP竜	TAB	5.5411

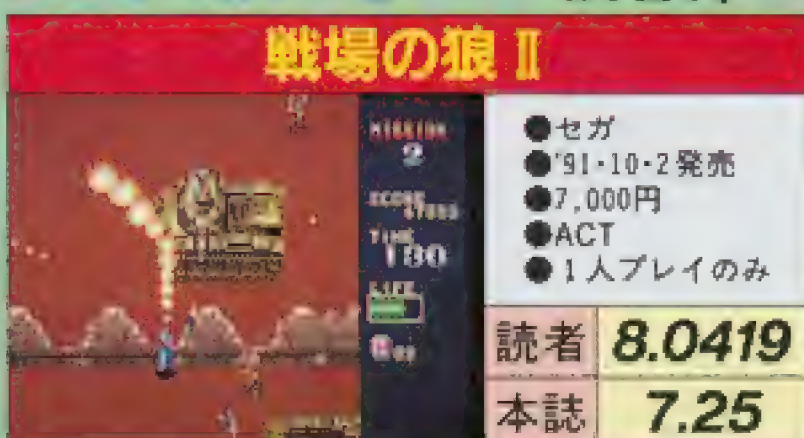
決断

本誌
記者の

中堅狙い撃ち馬券

血が駆ける

渋谷洋一



「女子供も関係ねえ、殺せ、殺せ、もっと殺せ」。ああ、懐かしい戦場の狼のテーマ、替え歌バージョンが脳裏によみがえってくるぜ。必殺のマシンガンで乱射し、後ろを振り返ることなく突進する戦場の狼。ダダダダダダッ、ズガガガガッ、バリバリバリバリ。ブツ殺して、ブツ殺して、ブツ殺しまくる殺戮の快感たるや、まるで破壊の神様にもなった気分だぜ。悪党どもに正義を教えるのには、やはり暴力がいちばんだ。なかでもとびきりなのは、鉛弾だろう。あれを食らわせれば、どんな奴でもたいてい、無口になるからな。

で、今回の「戦場の狼Ⅱ」では多種多様な殺戮の快感を楽しませてくれるのがいい。まずは、ジープによる蹂躞。これは気持ちいいぜ。「デスレース 200

0年」というB級映画を知っているか。人を引き殺すとそれがポイントとなるデスレース。しかも女、子供、老人、病人が高得点で、特に赤ん坊が最高のポイントとなっている。映画は、病院に突っ込んで病人を突きまわったり、赤ん坊に爆弾を仕掛けたりと、エキサイティングなストーリーで終始笑わせてくれる。まだシルベスタ・スタローンが売れてない頃で、主人公のライバル役で出演してるのも笑えるぜ。そういえば、まだインベーダーが流行るちょっと前に、この映画をモチーフにした「デスレース」というゲームがあったな。もちろん人を突き殺してポイントを稼ぐというゲームだったのだが、発売後すぐに“おかみ”からクレームがついた。それで、その後はゴキブリを引き殺すゲームになったというのが……。

おっと、話を戻すぜ。ジープに次いで爽快なのが、銃座に固定されたマシンガン乱射だ。銃座に固定されているので、その場でグルグル回転しながらブツばなすわけだが、こりゃあもう、うおりゃ〜状態だ。狂ったように回転し無差別になんでも破壊できるぜ。

そしてこのゲーム最大の醍醐味は火炎放射器につける。紅蓮の火柱を右に左にと操作する感覚がグッド。真っ赤になって死んでいくのがハシヨーだ!!

燃やして殺す爽快感

◆MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER(セガ)



アオウノ この「MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER」、オリジナルのアーケード版もキテたけど、メガドラ版も相当キレてるわよ。ヒ〜ノ
マイケル、いやマイコ〜の正体は、宇宙から来た愛の使者。彼の目的は、暗黒組織に誘拐された大勢の子供を助け出し、組織と対決することなのだ。

さらに泣けるのが、その組織の目標が世界征服であること。誘拐なんてしている場合かノ フ〜ッノ

で、子供は扉や車のトランクの中などに隠されている。それらをひとつずつ開けてチェックしていくのだが、そのたびにクルリと正面を向き、両手を開いて「チャッノ」とポーズを取るマイコ〜。しかし、ほとんどの場合、中から出てくるのは敵である。お



ホンダべるの

私の

マイコ〜、敵だつーの。ポーズやめれつ。ああ、またダメージくらってるよ。ヒ〜ヒ〜ウ〜。歩くのもジャンプも、いちいちポーズをつけないと気がすまないマイコ〜。その自意識過剰の踊るような動きには、某ベルシャの王子やアネ〇ト姫もビックリだろう。さらには「BAD」のリズムで、その場にいる敵を一掃に踊らせる必殺技も持っている。マイコ〜、あんた愛の使者じゃなくて、笑いの使者なんじゃないの、ホントは。ウ〜ノ

みじめなのはペット狼のバブルスくん。ゲーセンでは立派に戦っていたのに、メガドラ版では腕を上下左右に動かし、ボスの位置を教えるだけというマヌケな役。さてはこのバブルス、ウワサどおり別嬪なのでは？ 話によると、もう4代目だとか。ヒ〜ノ



マイケルに愛する笑えるで

次に出たら 買い!!



ファイティングマスターズ(トレコ/91・12・6) 5,800円 ACT

休養馬
カルテ

邪神ドラクソス

(EAビクター/ACT/8M)



未出走馬「邪神ドラクソス」は、10票に満たないまま集計欄外で放浪中。今年2月19日に8,900円の高値で布教活動を開始するが、名前が悪かったせいか(笑)いまだノルマ達成率は5割程度だ。邪神に陽の目が当たる日はいつ?

【謎の予想屋ダブルチャンス情報局】「予想屋さんがかわいそうなので、しばらく彼(?)についていきます(北海道・島田理佐・19歳)……うう、すまぬよ理佐ちゃん。せっかくおいらと同じオッズを書いてくれた「ナイス」も大ハズレに終わっちゃったな。トホホ。こんな俺でもまだついてくるか? というわけで、「幻影都市」は7,6623と予想するぞ。今度は絶対いい目に逢わせてやるよ。まかせな。

研究

BEメガ読者レース新聞特別編集企画

CD-ROMの夜明けはきたか!?

PCエンジンCD-ROM² TOP10

順位	ソフト名	ジャンル	メーカー名	スコア
1	天外魔境Ⅱ 邪神マール	RPG	ハドソン	3619
2	スナッチャー	ADV	コナミ	1237
3	イースⅡ	RPG	ハドソン	1048
4	ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ	RPG	ハドソン	617
5	ゼロヨンチャンプⅡ	RAC	メディアリング	374
6	ドラゴンスレイヤー英雄伝説	RPG	ハドソン	368
7	天外魔境ZIRIA	RPG	ハドソン	338
8	ドラゴンナイトⅡ	RPG	NECアベニュー	315
9	天使の詩Ⅱ～聖天使の選択～	RPG	R.I.O.T	245
10	ブライⅡ～蘭皇帝の逆襲～	RPG	リバーヒルソフト	234

CD-ROM²
今後の期待作

- 天外魔境 風雲カブキ伝(ハドソン)
- 卒業(NECアベニュー)
- モンスターメーカー(NECアベニュー)

MEGA-CD
今後の期待作

- シルフィード(ゲームアーツ)
- 聖魔伝説3×3EYES(セガ)
- ソニック・ザ・ヘッジホッグCD(セガ)



技術力で魅せるゼー
ムがワリのメガCD
大人ウケはするが……

派手なビジュアルと
美少女路線は、今後
もPCの主流っぽい

ホントはどうなの? 買って得するCD-ROM?

「CD-ROMは面白くもなければ、楽しくもない。だから売れないのだ」……これは、任天堂の山内社長のCD-ROMに対するコメントだ。MEGA-CDも発表からすでに2年の月日が経ち、「シルフィード」や「夢見館の物語」といったような次世代のゲームが続々と出てきているが、はたしてCD-ROMは面白いとは言えないハードなのだろうか? 今回のデータ企画は、PCエンジンの現状も見ながらCD-ROMの今について考えてみるぞ(カタイ〜)。

まず、大容量のCD-ROM機は今まで、どのように活用されてきたかを見てみると、PCエンジンで評判の高いソフトを見る限り、パソコン系RPGの移植やオリジナル大作のRPG用に使われ、容量は主にビジ

ュアルのために使われていたように思われる。一方MEGA-CDは、(やや古めの)人気アーケードゲームの「完全移植」のためや、インタラクティブな次世代ソフト創ろうといった方向性が見えてくるね。

確かにどちらの路線も、カセットだけのスーファミには逆立ちしてもできない部分をカバーしているように見えるけど、よく考えるとどれも小学生以下のユーザーにはあんまりウケない気がしないかな?

要は中高生から大人にはウケるけど、子供にはアピール度が足りないというのが、今のCD-ROMの抱えるセールス上の問題点といえそうだね。ハード的に勝っているCD-ROMが、本当の夜明けを見るには、子供に大ウケするソフトもいるんじゃない?

BEメガ着順予想ゲームでワンチャンス!!

毎度おなじみの「着順予想ゲーム」。こいつは毎回こっちが指定するゲームが何着にランクインするかを予想してもらい、見事に着順を当てた人3名(多数のときは抽選)に希望ソフトをあげようというゲームだ。今月は、セガの定番アクションの最新作「ゴールデンアックスⅢ」が初登場したときの着順予想をしてみようぞ。前評判はちょっとイマイチだったこのゲームは、はたして何着にランクインするのか、右のように予想を書いて送ってくれ。当選者の発表は誌上の欄外でするぞ。

「ゴールデンアックスⅢ」
は何着だ?

今月の着順予想
は、この予想の子
(は、205番だぞ(笑))

BEメガオッズゲームでダブルチャンス!!

ご好評のこのゲームは、今後登場が予定されているソフトの読者平均点が何点になるかを予想してもらって、一番近かった人に希望ソフト1本(ビタリ賞なら2本/海外モノもOK)をあげちゃおうというダブルチャンスゲームだ。今月はマイクロキャピンのMEGA-CD第1作「幻影都市」の平均点予想をしてみようぞ。

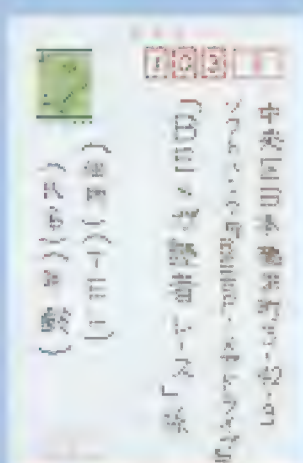
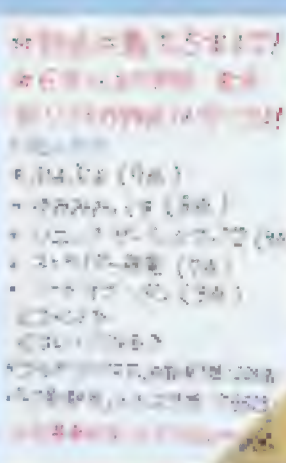
こいつがオッズ表に初登場したときの予想平均点を右上のように書いて送ってくれ。

今月のオッズ予想



低価格が評価されて、意外と
と評点は悪くないかもね?

BEメガ読者レース参加者募集中!!



今回は参加してくれた人の中から5名に、海外版「魔王連獅子」こと「MYSTICAL FIGHTER」と好きなメガドラソフト1本をセットでプレゼントするぞ。参加者は①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるメガドラソフトに評点をつけ(最大5本まで)、③コメント(何でもOK)、④着順予想、オッズ予想(小数点第4位まで書いて)、ほしいソフト名を右上のように書いて送ってくれ。

締切は8月4日だぞ。

今月のにんじん!



日本のよりも内容が改良されてイケるぞ。

BEメガ編集部総評

年末から今年のはじめにかけて登場した話題作たちの熱い首位争奪戦もひと息ついて、そろそろ新たな大作ソフトがはしくなってきた上位陣だけけど、今後は夏の本命「シルフィード」やパワーアップ中の「ストⅡダッシュプラス」など、超大作が登場してきた時の変動が、なかなか楽しみだね。

一方、帝王ソダンをはじめ最下位陣の動向もあいかわらず見逃せないぞ。来月も要チェックだ。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
245	247	ジュエルマスター	ACT	5.4833
246	240	パワーアスリート	ACT	5.45
247	245	FZ戦記AXIS	ACT	5.4496
248	241	DJボーイ	ACT	5.4469
249	243	モンスターレア	ACT	5.4121
250	246	ファイナルブロー	SPT	5.4112
251	239	タスクフォースハリアーEX	SHT	5.4062
252	242	A列車で行こうMD	SLG	5.4062
253	248	究極タイガー	SHT	5.3917
254	249	ルナーク	ACT	5.3676
255	233	タズ マニア	ACT	5.36
256	250	孔雀王2 幻影城	ACT	5.3583
257	251	ランボーⅢ	ACT	5.3287
258	252	熱血高校ドッジボール部サッカー編MD	SPT	5.2777
259	253	ターボアウトラン	RAC	5.2631
260	254	アトミック・ロボキッド	SHT	5.2352
261	196	ザ・キックボクシング	SPT	5.2142
262	255	ファットマン	ACT	5.1979
263	256	スーパーサンダーブレード	SHT	5.1322
264	228	G-LOC	SHT	5.1
265	257	スーパーエアーウルフ	SHT	5.081
266	258	メガトラックス	RAC	5.0217
267	259	夢幻戦士ヴァリス	ACT	4.9523
268	261	北斗の拳 新世紀末救世主伝説	ACT	4.8418
269	262	ヘビーノバ	ACT	4.8328
270	263	AMBITION of CAESER	SLG	4.8076
271	260	インセクターX	SHT	4.7857
272	264	JUNCTION	PUZ	4.6808
273	266	SDヴァリス	ACT	4.65
274	265	ヘビーユニット メガドライブスペシャル	SHT	4.6265
275	267	アレックスキッド 天空魔城	ACT	4.5995
276	268	獣王記	ACT	4.5831
277	270	コスミック・ファンタジー Stories	RPG	4.5756
278	269	サンダーフォックス	ACT	4.5192
279	271	レッスルウォー	SPT	4.4848
280	275	火激	ACT	4.4578
281	276	港のトレジャ	RPG	4.424
282	272	ビースト・ウォリアーズ	ACT	4.4166
283	274	中嶋悟F-1 HERO MD	RAC	4.4
284	273	スペースインベーダー90	SHT	4.375
285	278	ファンタジア ミッキー・マウス・マジック	ACT	4.3195
286	277	スーパーハイドライド	A-RPG	4.3182
287	279	セイントソード	ACT	4.2602
288	280	カース	SHT	4.2027
289	281	ズームノ	PUZ	4.2017
290	282	史上最大の倉庫番	PUZ	4.151
291	283	機動警察パトレイバー 98式起動せよ!	ADV	3.9772
292	284	デスプリンガー 秘められた紋章	RPG	3.9516
293	285	四天明王	ACT	3.8381
294	286	超時空烈伝ディノランド	PIN	3.7714
295	287	ストリートスマート	ACT	3.52
296	288	魔王ウッドストック ファンキーホラーバンド	RPG	3.3555
297	289	おそ松くん はちやめちゃ劇場	ACT	3.3266
298	290	ダブルドラゴンⅡ	ACT	3.2317
299	292	ラストンサーガⅡ	ACT	3.1791
300	291	XDR	SHT	3.1789
301	293	ソードオブソダン	ACT	3.1007

オッズ表
D・E
寸評

「ちょっとかんべんして」のD表に、「さすがにそれだけは……」のE表だが(笑)、全読者注目のもと、最下位帝王ソダンを討つべく待ちかまえていた死天王ラストンⅡは、ここにきてソダンと歩調を合わすかのように、一歩後退。噂ではソダンにまるめこまれたとの情報もあるが、定かではない。だが、ここにきて「キックの鬼」もソダン討伐の名乗りをあげて、急落中だ(笑)。来月こそ新帝王は誕生するか?

【5月号読者レースソフトセットプレゼント当選者発表】最後は6月号の読者レースに応募してくれた人で、お好みソフト1本&ニンジンソフト「キャプテンアメリカ」の当選者発表をするぞ。今回めでたくソフトセットが当たった人は、三重県・平野文弥くん、富山県・吉岡伸敏くん、和歌山県・遠藤誠くん、千葉県・飯島圭子さん、埼玉県・天野良雄くんの5名だ。おめでとう。待っててね。

◎オッズ表E

※正しいオッズ投票のしかた②……各ゲームへの投票は、基本的に10点満点方式でお願いします。小数点付きの投票は無効になりますので、ご注意ください。

読者レース
応募券
8月

THE
SCENE

OFF



LEAGUE

空前の盛り上りを見せるJリーグの最新情報を満載!

VOL 2



サントリーシリーズ第8節(6/9三ツ沢競技場)



HOME

AWAY

横浜
フリューゲルス × ジェフ
市原終了直前一瞬のスキにジェフ
沈む! ついに勝率5割に!開幕戦で広島に敗れたものの、その後4連勝で一時は首位に
躍り出たご存じジェフ市原。下馬評以上の活躍を見せるフリ
ューゲルスを相手に、連敗を止めたかったのだが……この時点では日本人得点王のフリ
ューゲルスの前田。しかしこの試
合で肋骨を痛め、欠場となってし
まった。好調なだけに残念。ジェフにとって正念場となるこの試合は、観衆
1万3663人を集め、曇天の三ツ沢競技場で行われ
た。ここまでジェフ4勝3敗、対するフリューゲ
ルスは3勝4敗。ともに連敗中でこれ以上負けら
れないという、お互いの意地と意地のぶつかり合
いとなり、開始直後から白熱した展開となった。前半から優位に立ったのはフリューゲルスだっ
た。10分過ぎから、前田のドリブル突破、反町の
ヘディングシュート、ふたたび前田のミドルシュ
ートと立て続けにジェフゴールへシュートを浴び
せるが決定打とはならない。一方31分、フリュー
ゲルスゴール前でリトバルスキー→パベル→リト
バルスキーときれいに壁パスがつながり、左足の
シュートを放つが、GKのセーブで得点には結び
つかず、そのまま0-0で前半を終了した。後半は展開の速い攻め合いとなったが、ジェフ、
フリューゲルスの攻撃は、シュートミスやGKの
好セーブなどでこうちゃく状態が続いた。そして誰もが延長サドンデスかと思った終了1分前、フ
リューゲルスのスローインから持ち込んだ前園が
左隅にシュート。これを前節ヴェルディ戦でPK
を止められ涙を流したアウドロが押し込み、劇的
な幕切れを飾った。ジェフDF陣の集中力が一瞬
欠けたスキをついた得点だった。ジェフにとって残念なのは、前半の決定的シー
ンで決められなかったこと。リトバルスキーがフ
リューゲルスのゾーンプレスに苦戦していただけ
に、先行できていたらと悔やまれる。しかし、負
けたといってもまだ堂々の3位(6月9日時点)。
第9節のグランパス戦では3-1で本来の調子を取
り戻してただけに、後半戦で再びジェフ旋風
が吹き荒れることを期待したい。

横浜フリューゲルス 1 (0-0) 0 ジェフ市原

得点者: 後半44分・アウドロ(横浜F)

前節ヴェルディ戦のPKで涙を飲
んだアウドロが、決勝のゴールノ
前園のシュート自体も素晴らしいか
ったが、飛び込んで角度を変えた
アウドロも気合いたっぷりだった。ジェフの攻撃力を支えるもう1つの要がこ
のルーキー新村。さすが大学得点王だ。得点王アルシンド
が熱いぞ!サントリーシリーズ前半を終え、ダントツの得点王に輝
くのが、鹿島のアルシンド。ジーコをケガで欠いても首位
を走る原動力となり、人気も急上昇中。あの頭髪もアルシ
ンドカットと呼ばれ、マネするサポーターもいるとか。

順位	チーム名	試合数	勝ち	負け	勝ち点	得点	失点	得失点差
1	アントラーズ	14	11	3	11	34	13	+21
2	マリノス	14	9	5	9	24	19	+5
3	ヴェルディ	14	8	6	8	19	19	±0
4	ジェフ	14	7	7	7	23	18	+5
5	エスパルス	14	7	7	7	21	20	+1
6	サンフレッチェ	14	7	7	7	17	17	±0
7	グランパス	14	7	7	7	19	28	-9
8	フリューゲルス	14	6	8	7	21	20	+1
9	ガンバ	14	6	8	7	18	22	-4
10	レッズ	14	2	12	7	10	30	-20

※この順位表は6月29日現在のものです



BE MEGA RACING FREAK Vol.3

'93全日本F3000シリーズ第4戦in鈴鹿 5/22~5/23



E・アーバイン



星野一義

星野vs外国人バトルの行方…!?

シリーズ第4戦となった5月23日の鈴鹿には5万の観衆がおとずれ、熱い走りに注目が集まった。

第3戦豪雨の美祿サーキットで大クラッシュを起こし、参戦が危ぶまれた星野一義は、気力の走りで予選2位のポジションをゲットし、チャンピオン争いに並々ならぬ闘志を感じさせた。

これまで1戦ごとに優勝者が変わる今年のF3000。チャンピオン争いに乗り遅れた感のあったアーバインが、鈴鹿で激走を演じポー

ル・トゥ・フィニッシュでポイントランク2位へと躍進。チャンピオン候補のダーク・ホース的存在となった。星野は確実な走りで2位に入って21ポイントでトップへ送り送り、チャンピオン奪回に向けて前半戦を順調に折り返した。

これまで4戦で4人のウィナーが誕生したが、まだ日本人は星野1人だけ。昨年最後までチャンピオンを争った鈴木利男や他の日本人ドライバーの奮起を期待したい。

カプコン無念のリタイヤ!
テクノスジャパン4位バンザイ!

カプコンの石川朗は雨の予選で今期最高位の9位、和田久は22番グリッドとなった。決勝では和田が4周目スピン、リタイヤとなり、石川も11位を走行中、残り3周で

電気系トラブルのためマシンを降りた(17位完走扱い)。F3ではテクノスジャパンの高村一明が日本人最高の4位に入賞する快挙を演じて見せた。今後も注目したい。



16位→6位のラッセンバーガー。



スタートで1コーナーへの侵入バトル。



プロミスのキャンギャルで～す



予選9位となった石川だったが……



4位入賞を決めたテクノスジャパン高村。



3位に入ったトーマス・ダニエルソン。

アーバイン4人目のウィナーに。
カプコンおなじみのキャンギャル。

BEメガCM探偵団

「隊長、今月は名作RPGのCMがズラリと
らんでいますね」「うむ、一度全部のCMを完
全紹介したいぐらいだな」「こりゃあ、セガの
ファンには涙ものの企画ですね」「泣け」

なつか
CM紹介

「ファンタシースター」 アリサ篇 15 Seconds

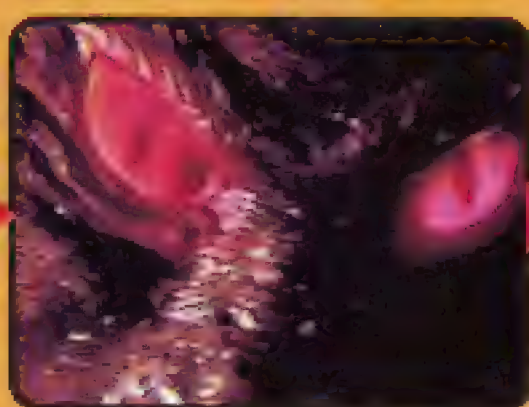
放映期間: '87年12月~'88年3月/収録: '87年11月7日
制作: 株式会社広告社、株式会社エイムズ/演出: 大
嶋繁

はじめに紹介するのは、マスターシステム用
ソフトの名作「ファンタシースター」のCMだ。
衝撃的な映像は当時のファンを狂喜させたよね。

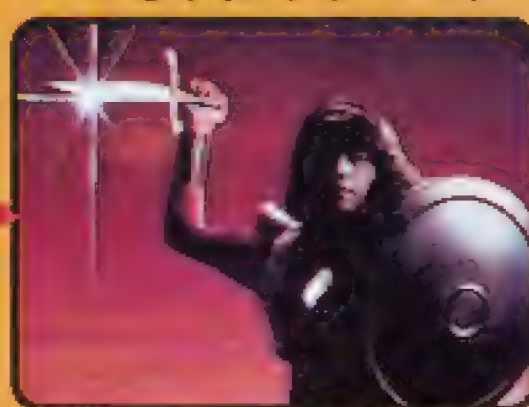
① たたずむアリサに
しのびよる魔の手……

「(ナレーション)セガは
ロールプレイングゲームを」

② 光る怪物の目



「変えてしまう」

③ ふりむいて剣をかざす
アリサ(シャキーン!)

「ファンタシー」

④ タイトルロゴ入る



「スター」

⑤ (当時としては驚異的に)
なめらかにスクロールする…

「かつてない驚異の」

⑥ ダンジョン内に敵が/
(しかもアニメで動く!)

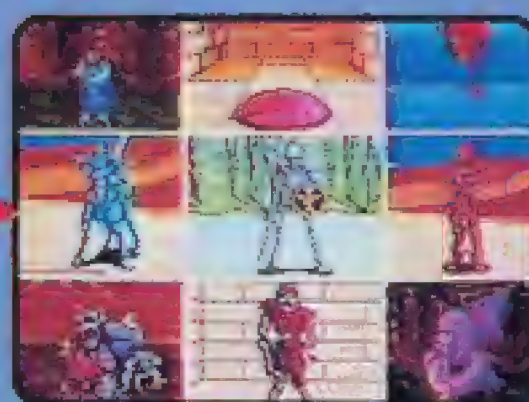
「グラフィック」

⑦ フィールド画面に



「壮大なSFストーリー」

⑧ モンスター達がズラリと!



「その秘密は……」

⑨ 雷のもとに立つアリサ



「4メガ!」

⑩ 本体といっしょにPR



「ファンタシースター(セーガード)」

END

RPG
CM史

セガRPG CMカット集

というわけで、今回は特別にセガの
RPGのCMを軽く振り返ってみるこ
にしたのだ。最近はここでも紹介した

「シャイニング・フォース」や「ランドス
トーカー」のように派手になりつつある
CMも、昔はこんな感じだったんだよ。

'89年
●「ファンタシースターⅡ」

ウリの戦闘シーンがメインで展開する
内容だ。「16BIT」の台詞が泣ける……

'89年
●「ヴァーミリオン」

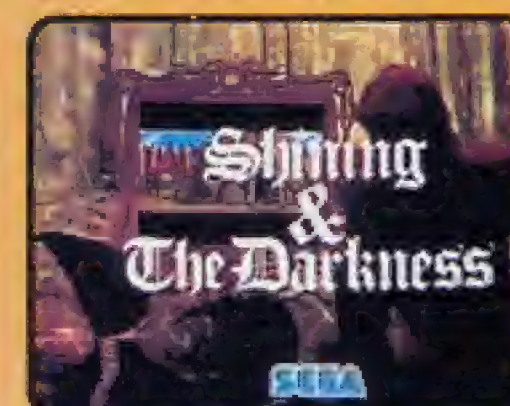
じつは大がかりなジオラマが造られた
「ヴァーミリオン」。主役は外人です。

'90年
●「ソーサリアン」

これもゲーム画面中心の構成。絵は日
本ファルコム(株)の社長室から借りたとか。

'90年
●「ファンタシースターⅢ」

JACのメンバーの剣の舞いが印象的だ
った。背景はブルースクリーン合成。

'91年
●「シャイニング&サ・タクネス」

本栖湖でロケを敢行し幻想的な世界を
表現。紙芝居というコンセプトが光る。

CM
も
や
ま
話

RPGというと、やはり世界観が
大切になってきますが、こうや
って振り返ってみると、最初の頃は
それほど制作費をかけてなかった
のがわかりますね。ですが、セガ
体感ゲームスタッフを投入した大
作「ヴァーミリオン」の頃から、数
秒しか使わない舞台のセットに凝

ったり、「ファンタシースターⅢ」の
時は、わざわざ砂漠の背景を撮り
に鳥取砂丘まで行ったりと、世間
のRPGへの注目度に比例して、内
容も充実してきました。超話題作
「シャイニング・フォースⅡ」の
CMも現在構想中です。今後も期
待してください。〈セガ宣伝部〉

最新
CM
情報

「メガCD2 CD-ROM」オンエア中/
広川太一郎とソニックのアニメ
でおなじみの「メガドライブ2」に
続き、「メガCD2」のCMもオン
エア中! チェックポイントはC
Gで描かれた部屋とオリジナルの
カラオケ曲だ(笑)。明け方までか
かったという本屋の場面も必見?



最後に走る男はナレーター
の人が兼任してるとか。大衆た

【CM探偵団情報大募集】みんなの好奇心をくすぐるCM探偵団では、CMに関する貴重な情報や資料の提供を随時受け付けています。偶然ビデオに撮れていた懐かしいCMを送ってくれるのもOKだし、昔のCM調査依頼もOKだ。今月は「ファンタシースター」のCMをリクエストしてくれた人の中から三重県の矢島隆くんソフト1本を道呈だ。来月は高橋由美子完全密着レポートだぞ?

BE MEGA AM NETWORK

最新ゲームから話題のスポットを紹介するコーナー

ビーメガ
アミューズメント
ネットワーク

今回はカプコンのプロレスゲームの新作「マッスルボマー」の紹介だ。「ストII」譲りの操作性の良さと、キミをリングに引き込むぞ。

Muscle Bomber

マッスルボマー

THE BODY EXPLOSION



プロレス ゲームの 決定版!!

世界のプロレス界は「マスター オブ マッスルボマー」と呼ばれたヴィクター・オルテガ率いるCWAに統一され、繁栄を誇っていた。しかしある日、オルテガの突然の失踪により、プロレス界は再び混乱の時代を迎えた……。

市長

マイク「マッジョ」ハガー

元ストリートファイターながら市長に就任。リングの中では無敵だが、娘のジェシカには甘い。
身長202cm/体重140kg/年齢40歳
出身地ニューヨーク



フロリダの荒馬

ラッキー・コルト

幼い頃からレスリングの英才教育を受ける。ラッキー・コルトとは修業時代からの無二の親友。
身長192cm/体重120kg/年齢25歳
出身地モスクワ

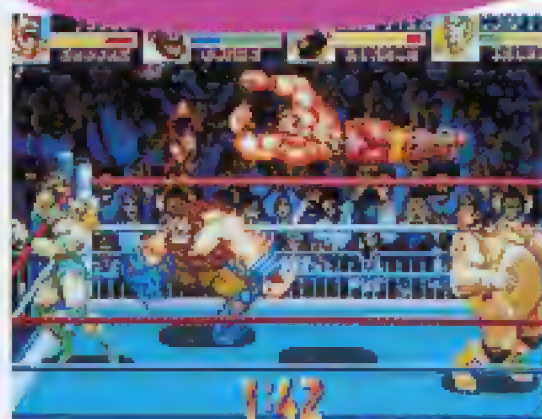


元ストリートファイターの経歴を持つ。最近ジェシカにモーションをかけており、ハガーの頭痛の種。
身長192cm/体重125kg/年齢24歳
出身地フロリダ

地獄のリングで熱くなれ!!

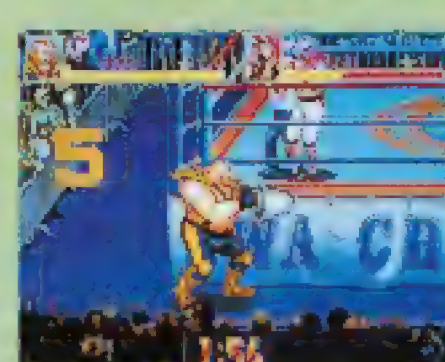
ゲームは1対1で闘うシングルマッチと、4人のレスラーが入り乱れて闘うチームバトルロイヤルの2つが選べるぞ。3分の制限時間内にフォールするか、ギブアップで勝負は決まる。タイムオーバーの時は体力の多いほうが勝ちだ。

狂乱のバトルロイヤル



バトルロイヤルではアストロやキマラが使えるようになる

リング下には凶器が...



意外に転がってる凶器も使用可能だ。リング内にも投げられるぞ。

コーナーポストでパワーアップ



コーナーポストでアピールすると攻撃力がパワーアップするのだ



ミステリアス・ブドー

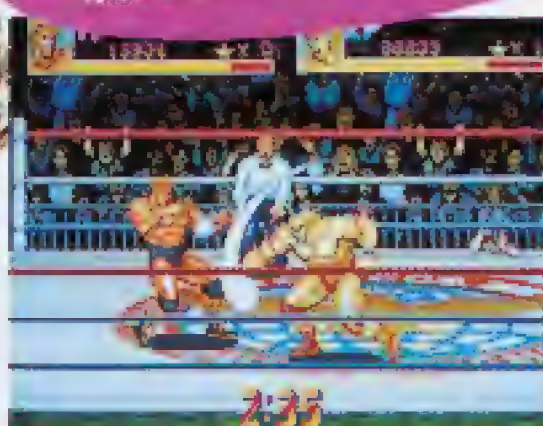


シープ・ザ・ロイヤル



タイタン・サグレート

一騎討ちのシングルマッチ



必殺技には連打系はもちろん、コマンド系のものもある



挑戦! 待ってるぜ!!

BE-メガ

WORLDWIDEな情報を先取り!

NEWS & INFORMATION

ニュース

アンド

インフォメーション



news

速報! 注目のマルチメディアマシン
レーザーアクティブ発売日決定!

8月20日発売!

1月の発表以来、発売が待たれていたパイオニアのレーザーアクティブだが、いよいよ8月20日に店頭にお目見えするぞ。価格は従来のコンパチブルLDプレイヤー機能を持つ本体が89,800円(リモコン付き)。そして「メガドライブ」「MEGA-CD」「MEGA-LD」のソフトを楽しむためのMEGA-LDパックが39,000円(6Bパッド付き)、同じくLD-ROM²パックも39,000円と、予定価格よりぐっと安くなった。

レーザーアクティブによる新規格「MEGA-LD」と「LD-ROM²」は、



脱着式のMEGA-LDパック、LD-ROM²パックも本体は対応可能だ。

コンパチプレイヤー 89,800円
コントロールバック 39,000円

現行のCD-ROMをベースにした技術では不可能な長時間分の自然画と音声を使い、これまでとはひと味違ったホームエンターテインメントを提供してくれる。インタラクティブな対応ソフトも5タイトルが同時発売。以後続々と登場が予定されている。詳細は次号で。

LaserActive™



5本のLDソフトが同時発売!

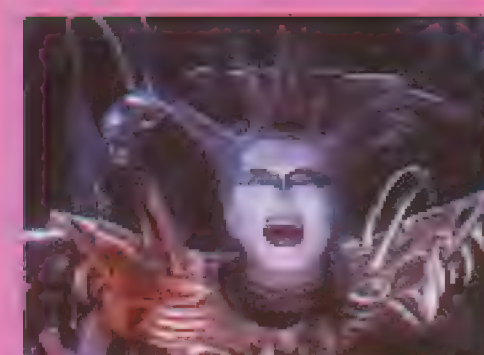


背景に高画質CGを使ったハイパーシューティング「ピラミッドパトロール」(タイトルノ子価9,800円)。大画面でプレイすると体が思わず動くほどの迫力!

ロンドンを舞台に美人探偵とともに事件を解決するインタラクティブムービー「I WIL」(パイオニアノ子価9,800円)。バイリンガル音声だから楽しみながら英語学習もできちゃうぞ。



貴重な映像が収められた電子辞典「グレートピラミッド」(パイオニアLDCノ子価9,800円)。映像を単に見て楽しむだけではなく検索もできる。シリーズ化予定。



アメリカで1年間に1人1人所有するゲーム機の本で約100万台。



LD-ROM²には「悪魔の審判」と「クイズエコノザウルス」が登場。話題のアダルトソフトも予定中。

event

大阪で遊星セガワールド特別編が開催!?
実況林原めぐみさんラジオ公録withSEGA

6月号のMEGA-CD PRESSで告知した、林原めぐみさんとセガがジョイントしたイベント「ハートフルステーションIN OSAKA」が6月13日に行なわれた。林原さんといえば、「聖魔伝説3×3EYES」でも有名な声優さん。今回のイベントは彼女のラジオ番組仕立てで構成され、リスナーを中心に600人を超える入場者を集めたぞ。出演はもちろん林原めぐみさんをメインに声優のামীゴあみやさん、本多知恵子さん、そしてセガの船田さん、竹崎さんのスチャラカコンビ。ビデオ

上映、最新ゲーム紹介、ぶよぶよ大会、そしてミニライブと約3時間近く盛り上りっぱなし。関西方面のファンにとっては応えられない1日だったんじゃないかな?



セガの船田さんと竹崎さんが参加した「遊星セガワールドコーナー」。ぶよぶよ大会はどこでやっても盛況だ。



3×3EYESのCDもでるよ!



林原さんが声で出演している3×3EYESのゲームサウンドがCDになるぞ。キングレコードより20日発売。2枚組3,800円。

NEWS■アメリカ最大の電話会社AT&Tはセガ・オブ・アメリカと提携し、GENESIS用通信モデム装置「EDGE(エッジ)16」を開発した。100-150ドル程度で、来年夏の発売を予定している。この装置はカートリッジスロットに差し込むタイプで、通信速度が4800bpsのモデムと128Kのバックアップ用RAM、それにキーボード用端子を装備している(写真P.124に掲載)。日本での発売は未定とのことだ。

news

ハンディータイプのメガドラ!? 機内専用MD「JAL MEGAJET」

この新ハード(?)MEGAJETは日本航空(JAL)とセガの共同開発による機内サービス専用マシンだ。7月1日から、JALの主要な国際線のファースト、ビジネスクラスで貸し出される。「サービス向上の1つとして、最新のエンターテインメントをご提供するため、あえて16ビット機にこだわりました」(JAL広報)とのこと。機内使用が前提のため、妨害電波漏れの対策は万全、また素材も軽量でかつ耐火性を考慮したものを使用。それだけにコストも高く、市販の予定はないそうだけど、海外旅行の時はJALを使って体験してみては。



専用基板を使いサイズは22×9×4cm。小型化の技術はMD2に生かされているのかも。

news

興奮のロボット戦闘シミュレーション あのバトルテックが全国展開スタート

迫真のロボットバトルシミュレーション「バトルテック」を知っているかな。メインスクリーンとレーダーを頼りに、左右のレバーとフットペダルを操作して、最大16台で対戦するバーチャルリアリティゲームだ。これまでは横浜「トレルワン」など東京周辺に数カ所しかなかったが、いよいよ全国展開されることが決定したのだ。今後3年間で50カ所の出店をする。これを記念してこの6月に設置された渋谷のドクター・ジーカンズで、考案者のロス・バブcock氏らが参加したシンポジウムが行われた。将来は遠距離通信によるワールドカップも開催するつもりだって。



「バトルテック」はもとロス・バブcock氏が日本のロボットアニメ「マクロス」を見て考案したボードゲームだった。プログラムも常に改良され、よりリアリティ度が高められている。

information

夏休みの計画はこれだ! ゲームザウルス'93開催

ソフトメーカー約40社が参加して、最新ゲームが楽しめる夏休み恒例の「ゲームザウルス」が、今年もやってくるぞ。会場は東京(7/21・22:後楽園ホール)大阪(8/6・7:マイドーム)浜松(8/14・15:浜松アリーナ)名古屋(8/20・21:中小企業振興会館)の4地区。メーカーの人にマル秘情報聞けるチャンスだ。詳しいお問合せは052-832-3311(中京テレビ事業部)まで。



information

たくさん遊べてグッズももらえる ヒューマンゲーム大会に集まれ!

大好評のヒューマン夏のイベントが、今年も東京・新宿駅南口のルミネ2の7階で8月1日に開催。豪華商品がもらえる「バリアーム」のゲーム大会をはじめ、オリジナルグッズが当たる抽選会があるぞ。



大会は朝10時から。シューティングファンはバッチリやり込んで挑戦しよう。

cd

MDユーザー仲間にぜひ聴いてほしい 杉本理恵ちゃんの新曲「Fight.」発売



BEメガで「杉本研究室」を連載中の杉本理恵ちゃんの新曲「Fight.」が7月21日にキングレコードから発売されるよ。夏にピッタリの元気が出る青春応援歌だ。現在はアルバムの制作に突入。シミュレーションゲームが大好きな彼女は、レコーディングの息抜きにメガドラを楽しんでるんだって。TBS系「ムーブ」に準レギュラーで出演の他、夏休み中は各地でイベントに出演の予定。ユーザー仲間としてぜひ応援してあげてね。



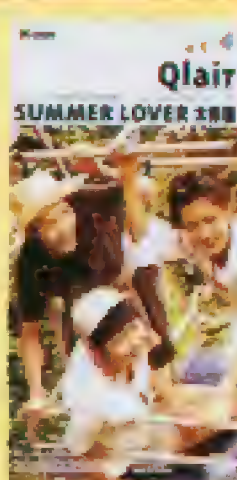
理恵ちゃんと一緒に台湾ツアーに行こう! 期間は9/24-27、現地で彼女の誕生パーティー(25日)もやっちゃうぞ。締切は7/31。お問合せは日本交通公社渋谷支店(03-3770-0024)まで。

NEW RELEASE

CD-S SUMMER LOVER 大作戦

「カルピスソーダ」のCMソングとしてもおなじみのこの曲。「SPRING LOVER 大作戦」を歌詞、アレンジともに夏バージョンとしてニューリリースしたもの。爽やかなサウンドとQlairの美しいコーラスは夏というイメージにピッタリくるよね。

●キューンソニー/発売中/¥1,000



CD-S 以心伝心しよう

大城光恵はCMなどで活躍中のシンガーソングライター。この曲はFM宮崎の「セーフティーキャンペンソング」から生まれたもので、同局のリクエストNo.1を獲得するほどの反響によりリリースが決定。NHK「みんなのうた」でもオンエア中だ。

●キングレコード/発売中/¥1,000



CD Sun Dance/西田ひかる

このアルバムは、西田ひかるが今思うことを素直に表現したという作品。曲もいいけど、ていねいかつ感情のこもったボーカルが一番の聞きどころなのだ。CMでおなじみの「涙止まらない」ももちろん収録。

●ポニーキャニオン/発売中/¥3,000



CD Nature(ナチュール)/笠原弘子

8/10に発売される映像作品「Mind Gallery」のサントラ的なアルバムで、笠原弘子が歌う新曲4曲と彼女の映像をイメージしたインスト4曲を収録。アコースティックを基調とした透明感のあるサウンドが特徴だ。

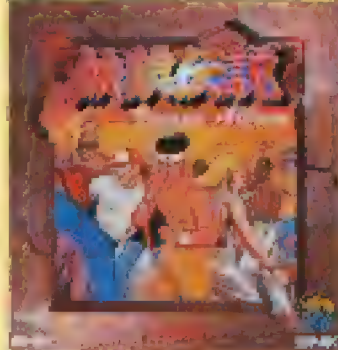
●ワーナーミュージック/7.10発売/¥2,400



CD 餓狼伝説イメージアルバム

餓狼伝説の全11曲をSNKサウンドチームによるアレンジで収録。ハードロックやR&Bから、いま流行のデステクノまでバラエティあふれるサウンドを聴かせてくれる。初回プレスにはブックケースやステッカー付。

●サイトロン/7.21発売/¥2,500



VIDEO 大人養成講座 ビジネス編

「ウッチャンナンチャンのやるならやらねば」の人気コーナーをオリジナルビデオ化。上司や同僚との付き合いなど、大人社会におけるお約束&タブーをウッチャンがコントでわかる爆笑講座。役に立つかどうかは君次第かな?(本気にするなよ)

●ポニーキャニオン/7.21発売/¥7,800



LD マッハGoGoGo メモリアルコレクション

カー・アクション・アニメとして現在でも根強い人気を誇る「マッハGoGoGo」が全52話を収録したLDボックスで登場。特典としてカラー16ページの解説書と九里一平描き下ろしテレカなどが付いている。予約急げ!

●ポリドール/予約必切7.25/¥71,500



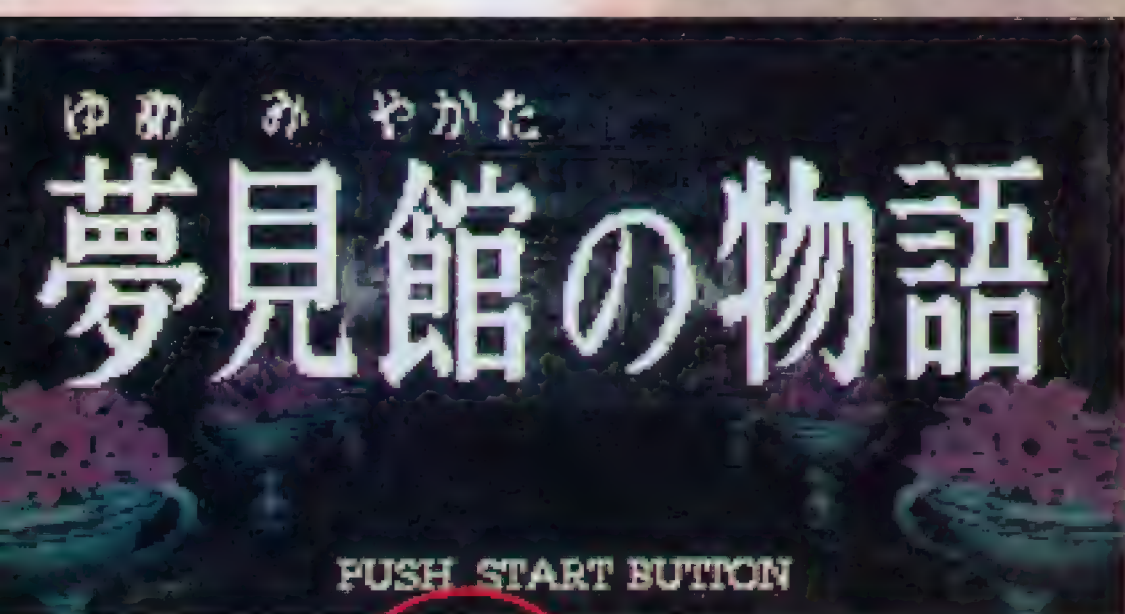
INFORMATION ■岡山放送「BEメガワールド」の放送予定:7月15日「聖魔伝説3×3EYES」、7月22日「サ・スーパー忍」お楽しみに!!
■ゲームザウルスの全国共通招待券を抽選で20組のペアにプレゼントします。必要事項を記入し 〒466 名古屋市中区高栄町154 中京テレビ放送(株)ゲームザウルス事務局BEメガ係まで。
※このコーナーで紹介したイベントなどへの申し込みは必要事項:①住所 ②氏名 ③年齢 ④職業(詳しく) ⑤電話番号 ⑥性別を必ず明記のこと。

MEGA-CD PRESENTS
メガCDスペシャル
PART 1
出撃版

夢見館の物語

●セガ●9月発売予定●7,800円
●ADV●CD-ROM

先月号の特集で紹介したとおり、セガでは他機種のCD-ROMと差別化し、将来への布石を打つために、従来のCDゲームとはひと味違う作品を発表した。特に「夢見館の物語」は映画なみの映像とSEで、プレイヤー自身がTVモニターの中にいるような仮想現実感を味わえる作品だ。まさにCD-ROMならではの、ゲームを超えたマルチメディア作品と言えよう。今月はあまり内容に触れないが、とにかくこのゲームの映像に驚いてほしい。



CONCEPT ヴァーチャル・リアリティを身近に体験できる

おもちゃショーで見た人は知っていると思うが、「夢見館」の流れるような見事な映像は、ROMカートリッジではとうてい入らない膨大なデータと、それを動かす技術で成り立っている。映画やTVで主人公の視点で物語が進行する場面を想像してほしい。簡単に言えば、あれがそ

のまま、しかもキー操作により自在に進むことができるというゲームなのだ。いままで映画でしか体験できなかった空間、時間がプレイヤーの目の前で展開されるというわけだ。

このゲームをプレイすれば、従来のパソコンなどのADVとは一線を画したヴァーチャルリアリ

ティー感を味わうことができる。静止画ではゲームの映像が伝わりにくいので、連続写真を多用してみた。動きを想像しつつ見てほしい。

非常に凝っている。



MEGA-CD

の

SYSTEM

一切のムダを排除!
アイコン、カーソルなどはナシ!

このゲームでは、原則的にアイコン、カーソル、ウインドウ、文字といった、今までのADVに欠かせなかった選択はいっさい出ない。つまり画面上の操作はすべてプレイヤーの十字キーのみ（例外あり）で入力され、情報は絵と音声で与えられるようになっている。しかも、止め絵的表現を極力避け、すべて主人公（プレイヤー）である少年の視点で、動きのある映像を与えられるので、話の流れが途切れることがなく、この不思議な世界に^{せんにや}潜入していくことができるはずだ。このシステムにして、このゲームあり！なのだ。

映像技術！
夢見を
似体験してくれ！

OBJECT

多くの謎に包まれた不思議な洋館へ、
少年は妹を救出しに出かける！

物語は2人の兄妹が、満月の晩に不思議な蝶を見つけるところから始まる。美しく、光る蝶に魅せられた妹は、誘われるままに洋館に入ってしまう。主人公の少年は様々な

仕掛けが用意された洋館から妹を救い出すのが目的となる。「光る蝶が舞う夜…悪魔がヒトを蝶に変えて捕らえてしまう」という伝説の残る洋館から、無事妹を救い出せるか!?



オープニングの一場面。この蝶が妹を誘うと噂されている。

新たな世界が広がる

視覚、聴覚を刺激する動きの数々!!

洋館に入った少年（プレイヤー）は、さまざまな仕掛けの中から妹を救出しなければならない。移動は十字キー。近づきたいものの前で上を押すことで、ズームアップし、より調べたければ、さらに上を押すことで調べたりできるのだ。今回はわずかではあるが、そのダイジェストをお見せしよう。このすごさが伝わるか少々不安だが……。

何が置かれているんだろう?



あっ、音又だ!

この部屋には、このように大きな音がある。聞いてみると……この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。



妹はどこに
いったらたんたろうか!?

この部屋には、このように大きな音がある。聞いてみると……この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。

隠されたヒントを見逃すな!!



この部屋には、このように大きな音がある。聞いてみると……この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。



トエー!

手すりから下をのぞいてみる!!

この部屋には、このように大きな音がある。聞いてみると……この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。この音は、この部屋に特有の音だ。

このような映像は、ゲーム中のいたるところで見ることができる。こういった映像を可能にするため、セガではただの実写取り込みではない、あっと驚く技術を駆使しているのだが、それは来月号で詳しく紹介していくことにしよう。B E メガ読者のみんなも、ゲームらしいゲームだけでなく、こういったマルチメディア的な作品にも注目していこう。

from SEGA 通信

この新しい世界を堪能してほしい

「夢見館の物語」のデキに自信をもっているセガ。その期待度とともに開発担当者にコメントしてもらったぞ。心して聞け!

「アイコンなどをいっさい排除した画期的な操作方法とCDの容量を限界まで使ったフルモーション・オールCGが大きな特徴です。アイリス(開発用ワークステーション)4台をはじめとする10数台のワークステーションで描かれたCGの総ポリゴン数は100万以上/普通のパソコン1台を使って制作したとすると、5年以上計算する時間がかかるというレベルのものを詰め込むことができました。

また、CD-ROMの場合、デジタルデータを

読み出しながら同時にCD-DAでオーディオを出力することはできません。そこでストリーミング技術というものを使うことで、CD-ROMのみの規格で32kHzステレオサンプリングされたオーディオを、再生しながら同時に動画も再生することが可能になりました。MEGA-CDのビジュアル機能を120%活用した超美麗なCGグラフィックは、視覚的なインパクトを与えるはずです。MEGA-CDでしかできない、新しい世界を存分に堪能してください」



マルチメディアはCD活性

未来を担う作品はまだまだある!!



©MICRONET 1993

「AX101」は、敵、障害物を撃破しながら分岐点で正しいコースを選択して進んでいくコックピット視点の3DSHTだ。しかし、セガでは映画的フレームワークを使用したゲームシーン、そして挿入されるビジュアルシーンの圧倒的なCG技術により、このゲームをインタラクティブ・ムービーとして位置づけている。

開発のメインデザイナーは「こ



このゲームは全編をCGで作成した3DタイプのSHTです。ビジュアルはもちろん、要であるスピード感と爽快感もこれまでのゲームにひけをとらないものをとがんでいます。映像の中で遊ぶ楽しさをみなさんに体験してもらえたら本当にうれしいです(「AX101」メインデザイナーSADA氏)」とコメントしてくれた。

巨大宇宙船の側面をすり抜けるスペースファイター。敵戦艦機が近づいてきたぞ、アタッカー!

このゲームを体験することで、ゲームがどのような進化の軌道を描いているかがわかってもらえるのではないだろうか。

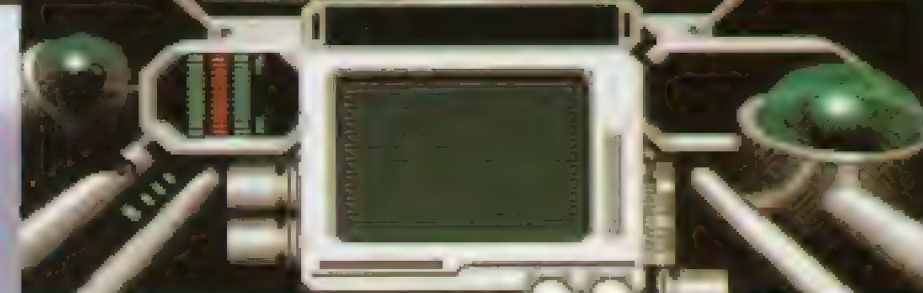
このゲームを体験することで、ゲームがどのような進化の軌道を描いているかがわかってもらえるのではないだろうか。



敵戦艦機が近づいてきたぞ、アタッカー!



敵戦艦機が近づいてきたぞ、アタッカー!



敵戦艦機が近づいてきたぞ、アタッカー!



マーチン家別荘見取図



湖の畔にあるマーチン一家の別荘。娘のサラに招待された5人の女の子と1人の少年が到着する。しかし、最近この家の周辺では若者が次々と行方不明になっていた。プレイヤーはSCAT(セガ・コントロール・アタック・チーム)の一員として、家中に配置された監視カ



メラと、トラップ(罠)による防犯システムを駆使しながら、女の子達を守り若者失踪の謎を解いてい

なくてはならない。

膨大なデジタイズ映像を高度なデータ圧縮技術で詰め込み、斬新なアイデアを実現化したインタラクティブムービーだ。



メラと、トラップ(罠)による防犯システムを駆使しながら、女の子達を守り若者失踪の謎を解いてい



メラと、トラップ(罠)による防犯システムを駆使しながら、女の子達を守り若者失踪の謎を解いてい

化の起爆剤となるのか!?

全国600万人の格闘ゲーマーに捧げるページ

ストII^{ダッシュ}プラス^{通信} MD

STREET FIGHTER II' PLUS (for Mega Drive) INFORMATION



「ストIIダッシュプラス」ついに発売決定!! 容量

ストIIダッシュプラス9月発売 24^M

正式名称変更!! 「ストリートファイターIIダッシュプラス」の経緯!?

突然延期となったメガドラ版「ストIIダッシュ」のその後の最新情報をお知らせしよう。まあ上に大きく書いてある文字を見ればわかることなんだけど、発売日が9月に決定。驚くのは、メガドラ版は「ダッシュ」ではなく、「ダッシュプラス」と名前を変えて登場する//ということだ。BEメガ編集部はこの正式リリースが届いたのは、6月1日の夕方(先月号に間に合わなかったのは、雑誌の進行上のスケジュールのため)。以下、そのリリース内容をほぼ原文のまま掲載しよう。

【メガドライブ用ソフト「ストリートファイターIIダッシュ」発売内容変更のお知らせ】
「すでに発表させていただいております首記ソフトに関しまして、下記の通り発売内容を変更させていただきますのでお知らせします」
(ゲームタイトル)

●ストリートファイターIIダッシュプラス

サブタイトル(CHAMPION EDITION)

〈対応ハード〉

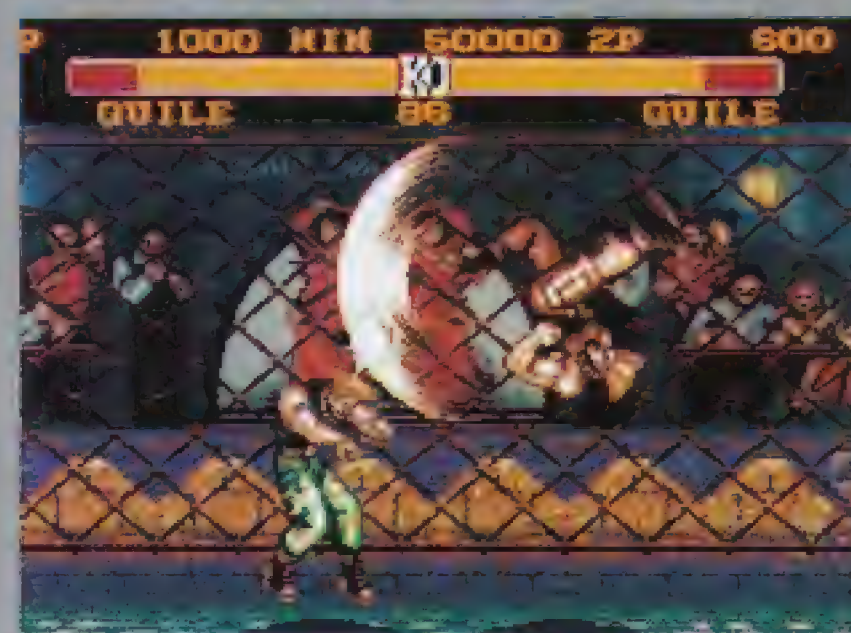
●メガドライブ(セガ・エンタープライゼス)

〈発売日・価格〉

●9月発売予定・価格未定

〈内容〉

●アーケード版「ストリートファイターIIダッシュ」の忠実な移植に新しい要素を加え、ハイクオリティかつ、より完成度の高いゲームとして、24メガの大容量で発売いたします。



(PCエンジン、スーパーファミコン版は20メガ)のだからタダモノではない。

ただ、ひとつだけ気になるところはカプコン側の言う「新しい要素」、つまり「プラス」の部分がどうなるかがはっきりしていないことだ。現在編集部にあるサンプルは「ダッシュ」バージョンだが、このロムから容量が大幅に増えた「プラス」とは、いったいどんなゲームになるのだろうか?

編集部が大胆予想する

「プラス」はこうなる!?

さて、メガドラ版「ダッシュプラス」はいったいどんなゲームになるのか? 編集部では現在手元にある「ダッシュ」バージョンのロム、そして「プラス」というネーミングからメガドラ版「ダッシュプラス」の内容を勝手に予想してみた。左に載せた予想と実現度は、あくまで編集部の独断によるもの。読者の皆さんはカプコン側に「BEメガにこんなことが書かれていた」なんて聞いて困らせないように、違ったらゴメンってことで……。

※この予想記事の内容、実現度は、あくまで編集部の独断で作成したものでご了承ください。

実現度 95% キャラパターン完全再現!?



24メガのほとんどは、グラフィックの忠実な再現に当てられると思われる。他機種でカットされた技もある!?

実現度 50% 新しいゲームモード追加!?



家庭用ゲーム機ならではの「V.S.モード」がさらにパワーアップ。新モードが入り、複雑な遊び方が可能に!?

メガドラ版はプラスになってどう変わる!?(3者3様メロIDゲーム)

「ダッシュプラス」というネーミングは、編集部だけでなくユーザーにもかなりのインパクトを与えたはず。そこで、発売元であるカプコンから今回のリリースに関してのコメントをもらってみた。下で編集部が「プラス」の部分について勝手な予想をしているけど、はたして当のカプコンはどう思っているのだろうか? ま、右のコメントを見るかぎり今月はまるで「?」な状態。現時点では、「来月になればもう少し詳しい情報を載せられるかな」というところだ。うーん、はがゆいけどしょうがない。とりあえず今回は、「こうしてほしい」という願いを込めてBEメガ編集部、そしてゲーセンで対戦に燃えているマニアなゲーマーのコメントも載せてみたぞ。

カプコンサイド

メガドライブフリークのみなさん、こんにちは。みなさんからの心暖まるお手紙を拝見させていただきました。「カプコンが自分達の期待を裏切るようなものを出すはずがない」というお言葉には、感謝とともに身の引き締まる思いがしました。いったん6月発売と発表しておきながら、9月まで待っていただくことになってしまって…本当にもうしわけない。

まあまあ、待て待て。そこはそれ、やはり目の肥えたメガドライブユーザーのみな

さまに満足してもらえるような内容のものにしなければなりません。ということで、一同日夜奮闘しておりますので、もう少しだけ時間をください。

「ストIIダッシュプラス」の内容ですか? 残念ながら、現在どこまで盛り込めるのか決定していないんですよ。楽しい要素をできるだけ入れたいと思っていますので、確定するまで楽しみにしててください。意地悪してるわけでも、サボってるわけでもないことは、ご理解いただいているとは思いますが、なにとぞよろしくお願いいたします。

BEメガ編集部サイド

担当ライター(以下、担)「ついに出ましたね『ダッシュプラス』。すごいじゃないスカ、24メガでしょ。こりゃ最強のストIIになるかも……。この情報知ってたンスか?」

担当編集者(以下、編)「いや、16メガ以上にはなるといふ噂はあったけど、『プラス』になるといふのはリリースを見てはじめて知ったんだよ」

担「セガが『ダッシュ』、任天堂が『ターボ』の版權を持っているとか、ダッシュは発売中止とか噂もありましたけど」

担「サードパーティーとして参入した以上、発売中止はないよ。ただ、現在のバージョンではいくつかの部分で弱いところが見えるのは事実。24メガの容量アップは声のサンプリングやグラフィックの強化が主だろうね」

担「やっぱり来月待ちっスね」



SFC版「ターボ」より。新技が「ダッシュプラス」にも入るといいんだけどねえ。

ストIIゲーマーサイド

〈ストIIゲーマー2人(ちなみに彼らはゲーセンの対戦台で活躍する強者)にインタビュー。Aさんはリュウ使い、Bさんはザンギエフ使いである〉

A「メガドラ版? 前のバージョンではまだまだ何とも言えないんじゃないですか。容量が24メガになるそうだから完成する頃には大丈夫だとは思いますが、今のままじゃキャラパターンが少ないやつがいるから。おもちゃショーのバージョンはちょっと変ったけど」

B「あと、投げの間合いも調整

が必要。通常技のグラフィックがカットされているために、連続技が入りづらくなっているキャラもある。ベガとかね」

A「24メガってことは、ターボの新技も入るのかな? 来月くらいにはどうなるのか明らかになるだろうけど、気になるね」

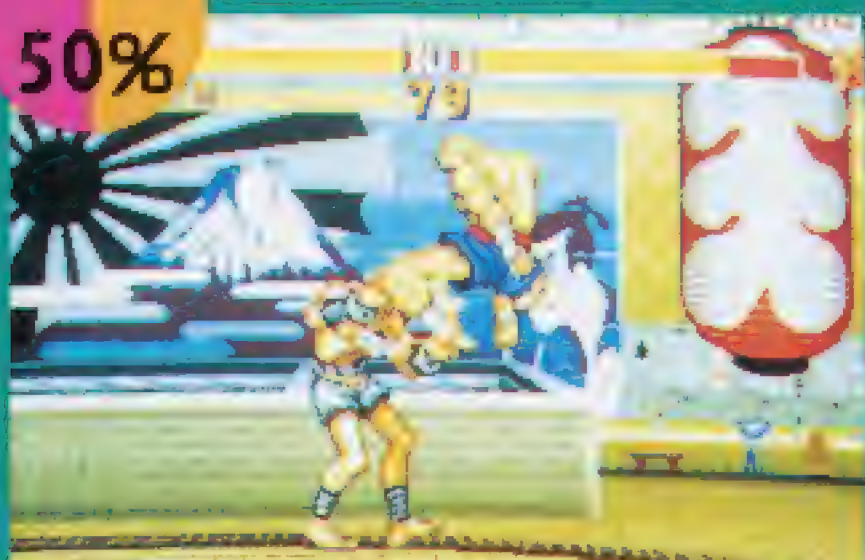


おもちゃショーへ行けた人はプレイできたかな。モニター前は行列だらけだった。

実現度

50%

「ターボ」の新技が入る!?



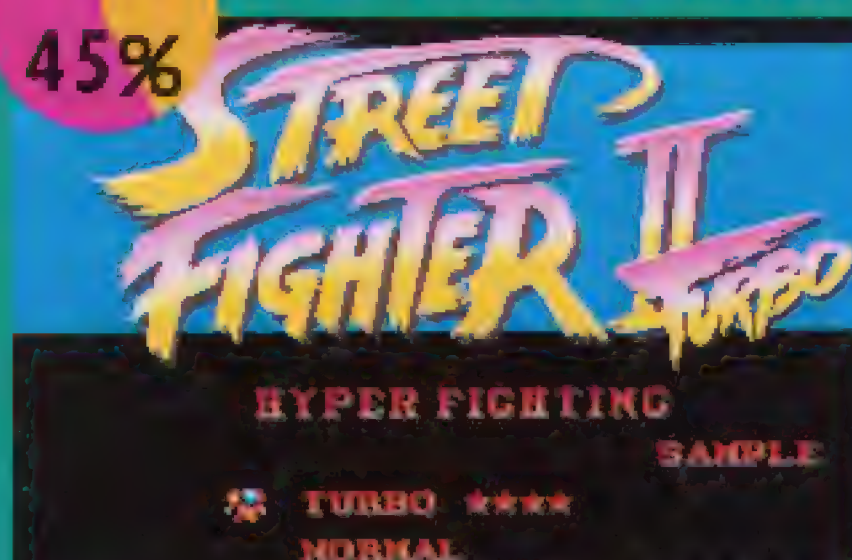
写真はアーケード版「ダッシュターボ」のもので

現在ゲーセンでは「ダッシュターボ」がヒット中。メガドラ版「プラス」はアーケード版の新技が使えるのだろうか!?

実現度

45%

スピードアップの可能性!?



写真はSFC版「ターボ」のもので

スピードアップして「ターボ」化? メガドラ版もスピードアップやスピード調整がつく可能性は……!?

実現度

10%

新しい必殺技が増える!?



写真はアーケード版「ダッシュターボ」のもので

「ダッシュ」や「ターボ」にない、新必殺技が増える。選べるキャラも12人から15人になって、全然別のゲームになる!?

ストII NEWS

おもちゃショー、カプコンブースに

すでに知っている人もいるかもしれないけど、6月3日から6日まで開催されたおもちゃショーで、メガドラ版「ストリートファイターII ダッシュプラス」が展示された。ただこの時に展示されていたバージョンは、今までの「ダッシュ」バージョンに、少し手直しが入ったものだった(リュウ・ケンのグラフィック部分が描き直されていた)。つまりおもちゃショーの「ダッシュプラス」は、まだまだ再開発途中だったということ。見た目ではそれほど「ダッシュ」バージョンと変わるところはなかった、というのが第一印象だ。

今回のカプコンブースは、正直

言ってメガドラ版「ダッシュプラス」より、発売を直前にひかえたスーパーファミコン版「ストリートファイターII ターボ」一色。前作「ストリートファイターII」が16メガだったのに対し、新作は20メガ。新技の追加、四天王はもちろん、アーケード版「ストリートファイターII ダッシュターボ」よりも速いターボモード(ノ)がついていたり、話題性は一番だった。

ちなみに、カプコンは前年度にひき続き大量の春麗ちゃんコンパニオンを動員。青春麗、赤春麗、白春麗と3色そろって、訪れる者の目を楽しませていた(オヤジ的なシメだなあ)。



これが大物登場だ!! SFC版「ターボ」のCFでは、赤春麗ちゃんの白春麗が引かれた。

…というワケで来月は

来月も「ストIIダッシュプラス」情報を掲載予定!!とにかく待つのだ



今月は発売日、容量、そして「プラス」という新タイトルの決定と、メガドラユーザーにとっては朗報とも言えるニュースが続々入ってきました。編集部でも、さらに情報が入りしだい大々的に特集を組むつもりです。

ところで、今月は読者の皆さんからのお便りもたくさん届きました。特に東京おもちゃショーで「プラス」を見て、プレイした人が



「ダッシュ」バージョンのベガはめちゃくちゃ強い。「プラス」にならぬとどうなるのか楽しみ!!

らの反響はかなり多かったようです。

「へん。発売が遅びたからってなんでい。P Cが「ダッシュ」だって言うけど、MDはなんたって「ダッシュプラス」でい。あのおもちゃショーでのストIIダッシュの看板に急いで上から張りつけたようなプラスの文字。いいね〜輝いてたね〜。さすがはカプコン、いいことやるよ。で、プラスって何?(千葉県/姫井大輔)」「トイショーで「ダッシュプラス」見ました。あの状態で「ダッシュ」とどう違うのかはわかりませんが期待してます(中略)容量の関係で削ったパターンや背景もすべて復活させてください。後発ですので、カンペキなものが要求されます。少々高くてもMDユーザーは絶対買います(東京都/堂本亜樹)」「おもちゃショーに行ってSFC版の「ターボ」を見ました。ぜひ「ダッシュプラス」はSFC版に負けないものを作ってください(沖縄県/宮良久継)」

ところで、ストIIダッシュプラスへの熱烈的な思いを書きながってくる人もいるかと思えば、こんな人もいたので掲載しておきます。

「メガドライブ版『ストIIダッシュ』の発売延期ついでに、セガの『メガモデム』に対応させてみてはどうでしょう。離れた地域の人と対戦できるし、他機種にはないメガドライブ版最大のアリになると思うのですが。これ

に便乗して『ゲーム図書館』も復活しセガまたはカプコンがホストを務めて対戦相手の幹旋などをやればウハウハです。さあ、モデム対応ヘレツラゴーノ(東京都/ロマンノフ比嘉)……セガには耳の痛いモデムネタ。もし実現できたら凄すぎる格闘ゲームだけど…。予断を許さぬ状況のまま、ストIIダッシュプラス通信は来月へと続きます。さあ、メガドラ版「ストリートファイターIIダッシュプラス」はホントにどうなるのか!?

ネタ募集

MDユーザーの諸君、
「ストIIダッシュプラス」に関する
お便りをドドンと待っているぞ

さあ、お便りもドンドン届いて盛り上がるストIIダッシュ通信改めストIIダッシュプラス通信。カラーイラストもぼちぼち届いているので、来月あたりから紹介しようかなー、なんて思っております。豪華プレゼント(なんと「ストIIダッシュプラス」を抽選で10名に//抽選は発売後1カ月前なので忘れずに)も用意しているので、お便りドシドシ送ってね!

あて先

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク株
BEEP/メガドライブ・ストIIダッシュプラス係

最新ソフトをキャッチアップ

新作スクランブル

NEW RELEASE SCRAMBLE

バーチャレーシング
ジュラシックパーク
ペブルビーチの波濤
パーティークイズMEGA Q
ダイナブラザーズ2
バンパイア キラー
幽☆遊☆白書外伝
バトルマニア大今娘
キング・オブ・ザ・モンスターズ
雀皇登竜門
ほか

バーチャレーシング

●セガ
●発売日未定
●価格未定
●RAC
●16M

完成度ゲージ 25% 1人プレイのみ

これはスゴイかもしれないぞ!



ポリゴン数はまだチップの実力の3分の2程度しか出していないとのこと。さらに期待せよ。

先月号の特集でご紹介したメガドラ版「バーチャレーシング」だが、今回はおもちゃショーに出展されていたものよりも、さらに開発の進んだ画面を入手できたので、バッチリお見せするぞ。ポリゴンがかなり細かくなったり、タコメーターやコースマップが入ったりと、とにかく一目見れば、先月号で紹介した画面よりも全然良くなっていることがわかっていただけるだろう。だが、まだまだ画面

のほうは良くなるというから驚きだ。

今回のメガドラ版の開発には、アーケードゲームの開発部隊が直々に参加しているのだが、スタッフ曰く「見た目のごまかし移植ではなく、実車に迫るあの操作感覚も完璧に再現する」と宣言しているそうだ。専用の特殊高速演算チップも搭載され、セガの技術の粋を結集して作られているメガドラ版「バーチャレーシング」には期待度絶大だ!

流れるような走りはまさに本物!

操作感も
完璧だ!



視点切り換えやポリゴンの動きは予想以上に滑らかで本当にスゴいぞ。6Bバンドにも対応予定だ。

ジュラシック・パーク

●セガ
●8月27日発売
●6,800円
●ACT
●16M

完成度ゲージ 80% 1人プレイのみ

映画の公開に合わせて緊急発売

スピルバーグ監督作品として、この夏、超話題の映画「ジュラシック・パーク」は知っているね?

この映画の公開に合わせて、メガドラに同名のゲームが早々と登場するぞ。

これはセガ・オブ・アメリカが開発した16Mの横スクロール・アクション大作。バイオテクノロジーを駆使して古代の恐竜を甦らせたアミューズメント施設「ジュラシックパーク」で繰り広げられるアクションを、映画の雰囲気壊さず再現しているのだ。

自キャラは、映画の主人公グラント博士と恐竜のどちらかを選択



デモシーンにご登場のティラノサウルス。映画のシーンそのまま

可能。ティラノサウルスをはじめとする、リアルで巨大な恐竜のグラフィックと動きに期待度大! ってところか。



恐竜だらけのパークをボートで移動。アイテムも豊富にある?



動きも超リアル

最近の学説通り、巨体なのに意外と素早く動く恐竜たちの動きもスゴイ



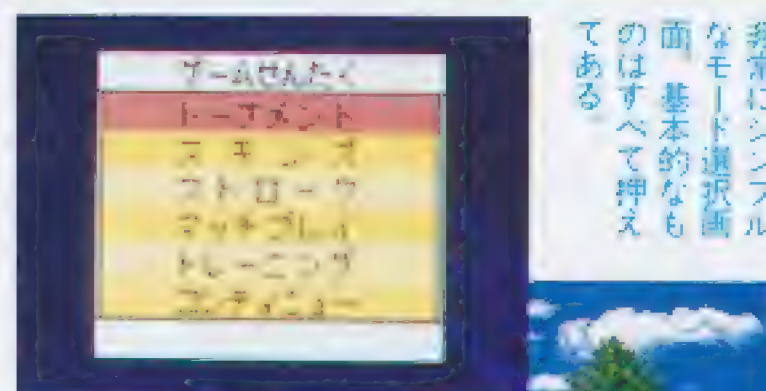
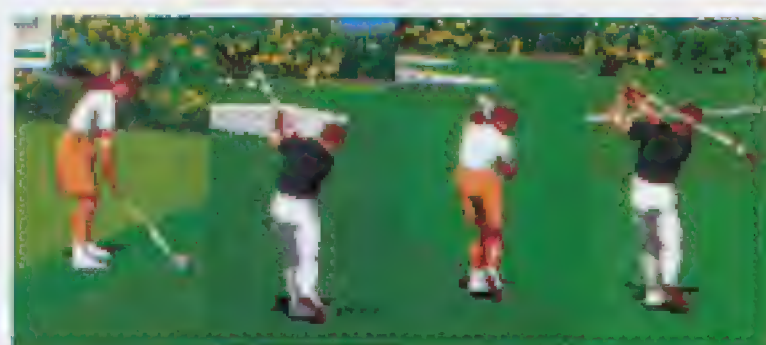
プレイ可!



恐竜ラバトルでも

ペブルビーチの波濤

完成度ゲージ  60% 2人対戦プレイ可能



「3Dゴルフゲーム」の決定打が、ついにメガドライブに登場！ 精密でリアル度満点のこの作品は、MD版でもその魅力は損われていないぞ。本物のコースを攻めるように、キャディーのアドバイスを参考にしよう。

キャディーは陽気なオヤジで、でもコースを良く知っている。スタート前に、各ホールを俯瞰で見せてくれる。グリーン上では傾斜をワイヤフレームで表示する。

非常にシンプルで、基本的面はすべて押えてある。

非常にシンプルで、基本的面はすべて押えてある。

ダイナブラザーズ2

完成度ゲージ  70% 2人対戦プレイあり

CRIのオリジナルシミュレーションゲーム「ダイナブラザーズ」が、2人対戦プレイ可能になり、おまけに新キャラクターをひっさげての再登場だ！

昨今の恐竜ブームを予想していたかのごとく(?)発売された前作

よりも、さらにコマンドやモードが増えているぞ。

また、コンピュータ側の思考ルーチンも練り直されていて、より戦略性も強くなったようだ。コミカルで魅力的なキャラの動きももちろん健在だ。



新たに加わった「ふてら」は飛行ユニットなので、前作より立体的な戦いになりそう。細くなったグラフィックと、種類が増えた強力な天災にも注目してほしい。

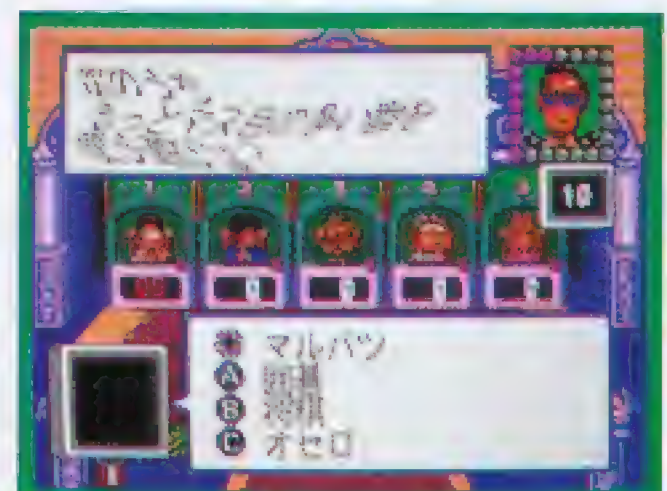


大洪水！

パーティークイズ MEGA Q

完成度ゲージ  55% 5人までプレイ可能

MEGA-CDを持っていない人も大勢でクイズゲームを楽しんでもらおう……という理由で開発されたかどうかは定かじゃないけど、カートリッジのクイズものが発売されるぞ。



出題の文字もラスタースクロール、上下反転、左右反転、ネオンサイン表示などいろいろ。

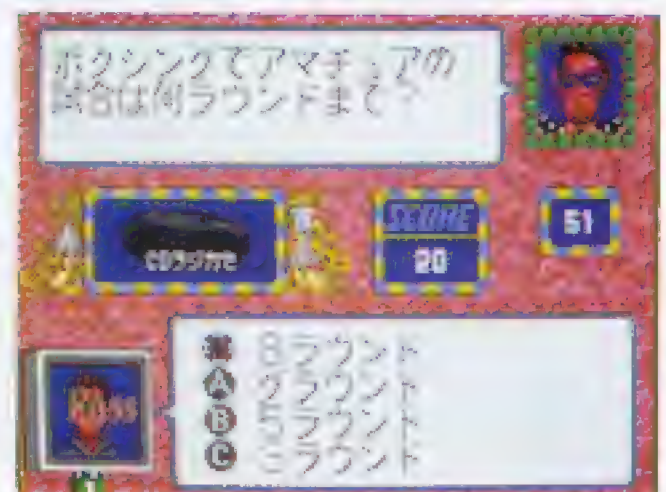


※画面は開発中のものです

このゲームは、最近めっきり見かけなくなった視聴者参加型クイズ番組のような形式で、司会者のトーク、もっともらしいスタジオのセット、早押し対戦など、雰囲気のある演出がいっぱいだ。

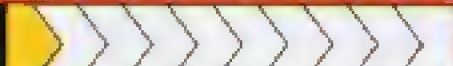


当分は飽きない豊富なモードと出題数に感謝。多人数プレイをするのもよし。

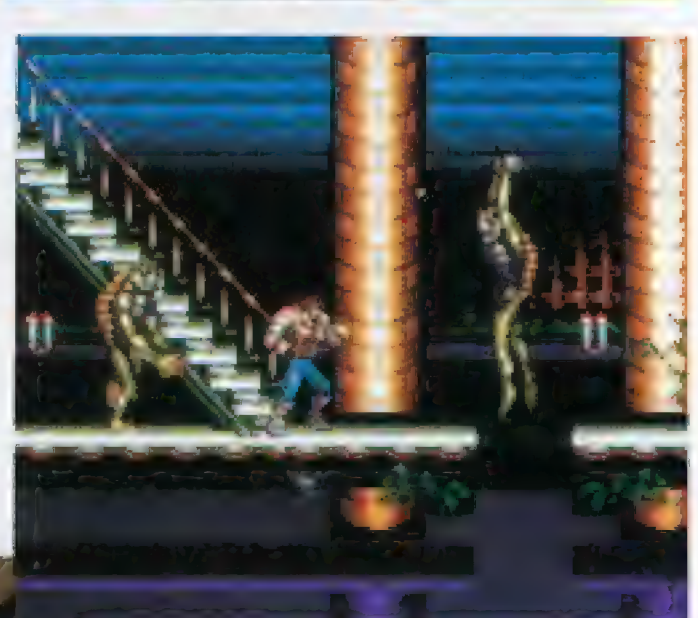


1人でタイムアタックに燃えるの図。豪華賞品もあるよ(もらえないけど)。

バンパイア キラー

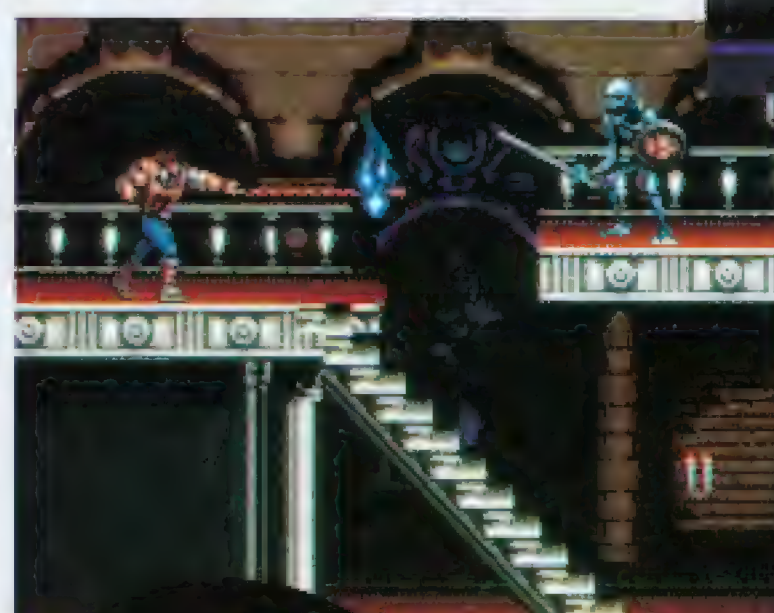
完成度ゲージ  10% 1人プレイのみ

まずは画面写真を見てほしい。先月紹介した画面より格段に良くなっているだろう。実は、あのグラフィックはおもちゃショーに間に合わせようと、急いで作成されたものなのだ。改良を加えながら制作は着々と進行中。期待せよ。

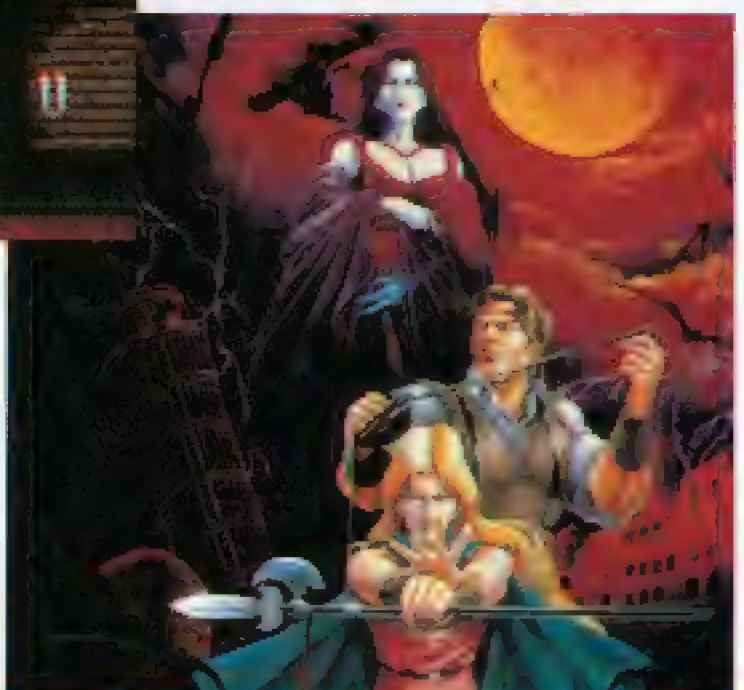


見よこれが真画面だ！

イメージイラストも完成！ まだまだ開発はスタートしたばかりだけど、スタッフはシリーズ最高の作品にするつもりだ。



ホスの多関節キャラクターは21個ものパーツを使ってリアルな動きを再現。



幽☆遊☆白書外伝

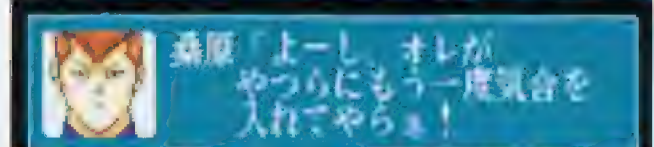
完成度ゲージ

30%

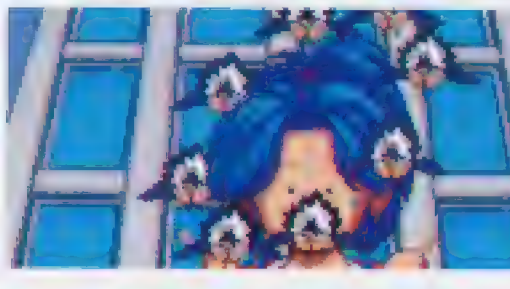
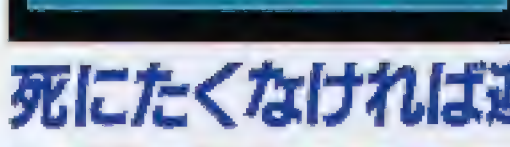
1人プレイのみ

- セガ
- 11月発売予定
- 8,800円
- ADV
- 16M+B・B

メガドラオリジナルストーリーで展開する「幽☆遊☆白書外伝」は、ご覧のとおりのアドベンチャーゲームで仕上がってきたぞ。他の人気キャラの活躍も期待しよう。



戦闘開始!



街中にあやしいヤツが、
桑原の霊感が反応する

「くおおー」とり
キム男の正体は……

なんと化け猫に変身し
たぞノ やっつけろ

死にたくなければ遊べ!

キング・オブ・ザ・モンスターズ

完成度ゲージ

90%

2人対戦プレイあり

- セガ
- 10月発売予定
- 8,800円
- ACT
- 8M

最近けっこう本体が売れまくっているNEO・GEOの初期作品である「キング・オブ・ザ・モンスターズ」が、メガドラにもやっと移植されることになった。

これは端的に言えば怪獣プロレ

スといった感じで、好みの怪獣を選んで戦うというもの。舞台となるのは東京、大阪、京都など日本の主要都市だ。戦車や建物が壊れるのもお構いなしに暴れまわるのは気持ちいいぞ。



日本中を暴れるどん底に叩き落とすといくのだ



選べる怪獣は4種類。ネオ
ジオ版より減ってないぞ!



奥行き&広がりのある対戦格闘ものですね。



建造物破壊にばかり夢中になってはいかん

バトルマニア大吟醸

完成度ゲージ

70%

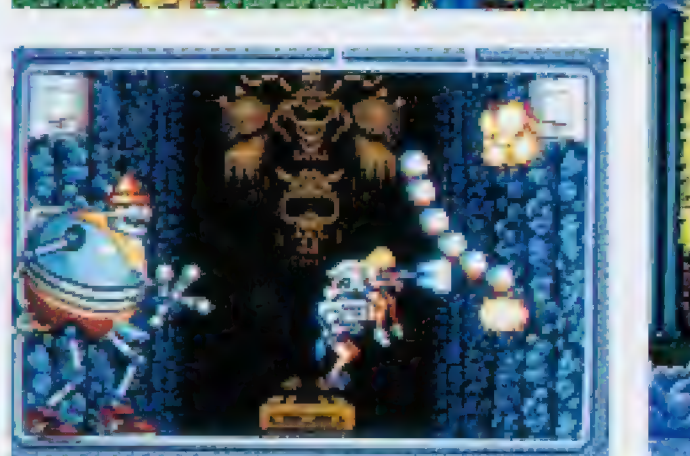
1人プレイのみ

- ビック東海
- 10月発売予定
- 価格未定
- SHT
- 8M

チビチビとちょっとずつの紹介で歯切れが悪いんじゃない?と読者の怒りが聞こえてきちゃいそうだけど、この「バトルマニア大吟醸」のまとまった紹介はもう少し先になりそうだ。

というわけで、今回も少なくとも申し訳ないが、新着の画面写真を掲載していくぞ。

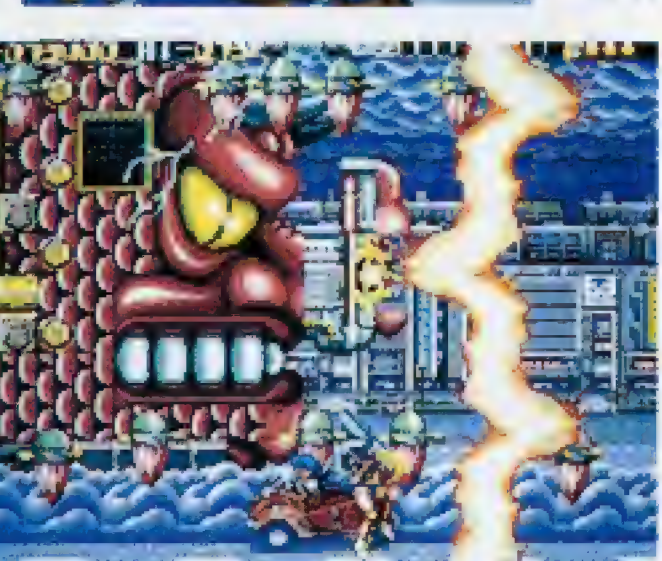
ビック東海のもう1つの目玉である「タイムドミネーター」とともに10月まで待っててね。



閉鎖空間内での戦闘。背景にあるバスケットのゴールがちょっと気になるね



空が2倍になったおかげで「大吟醸」では一枚絵もいろいろ見られます



全長20画面にも及ぶという噂の鬼哭戦車。画面写真をつなげて全形を見渡してみたいもんだ。

雀皇登龍門

完成度ゲージ

55%

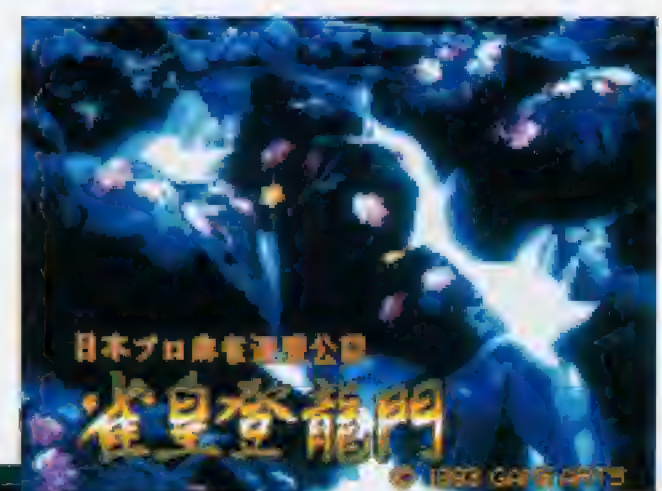
1人プレイのみ

- セガ
- 発売日未定
- 6,800円
- TAB
- 8M+B・B

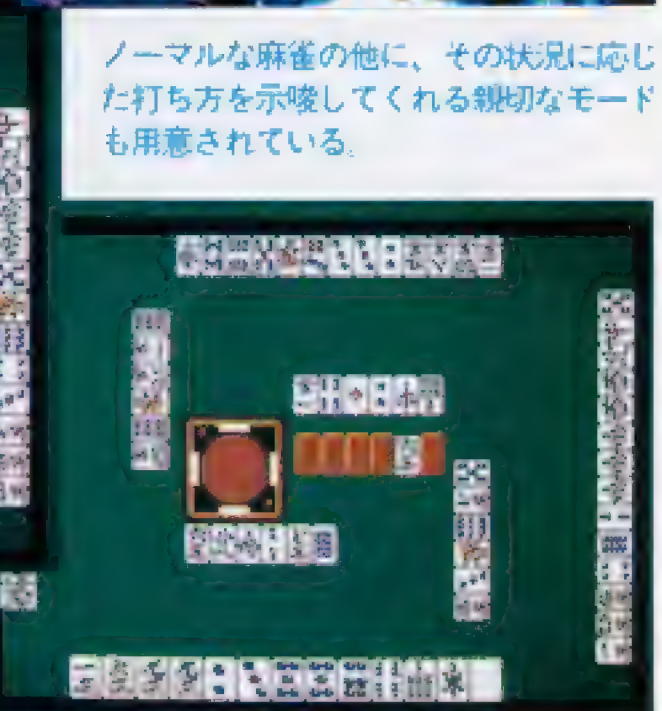
パソコンで有名な、本格的麻雀ソフトの「雀皇登龍門」が移植されることになった。

開発元はもちろんパソコン版と同じく、麻雀ソフトには定評のあるゲームアーツだ。日本プロ麻雀連盟の公式ルール(競技ルール)による4人打ち麻雀はもとより、プロ雀士の対局が観戦できるモードなども充実しているぞ。

また、セガマウスによるプレイにも対応していて、操作性もかなり良くなりそう。シブい麻雀を打ちたい人はチェックだね。



きめ細かいアドバイス



ノーマルな麻雀の他に、その状況に応じた打ち方を示唆してくれる親切なモードも用意されている。

エアロ・ザ・アクロバット(仮)

●サンソフト
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●8M

完成度ゲージ 70% 1人プレイのみ

サンソフトのアメリカ法人が開発中のこのソフトは、ちょっと小粋なエアロ君(仮称)が活躍するアクションゲーム。容姿が外人好みなので、日本版はキャラのグラフィックを描き換える予定だそう。



サーカスや遊園地みたいな仕掛けは見てだけでも楽しくなっちゃうね。

ローリングサンダー3

●ナムコ
●発売日未定
●価格未定
●ACT
●16M

完成度ゲージ 100% 1人プレイのみ

なかなか情報も出なくてファンをヤキモキさせているローリング3。海外ではもうすぐ発売になるという噂もあるが、おもちゃショーでついに参考出展。動いている画面が見れたぞ。早く出ないかなあ。



基本は前作と変わらないが弾の撃ちやバイクアクションなども入ってる。

ポピュラスII

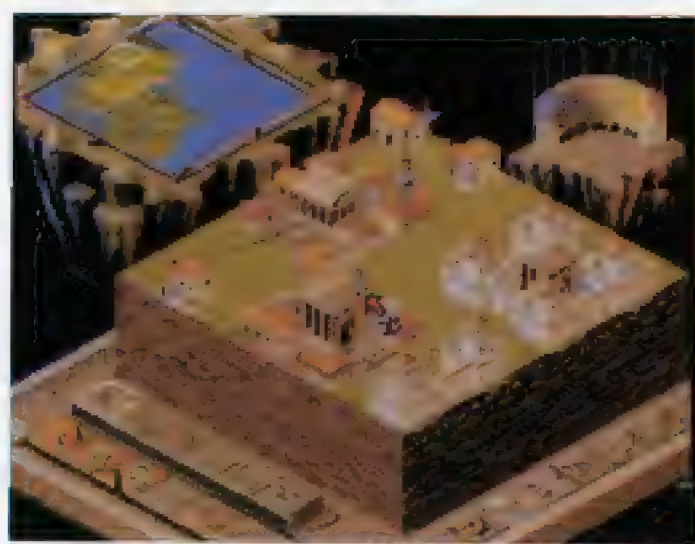
●ヴァージンゲーム
●12月発売予定
●価格未定
●SLG
●8M

完成度ゲージ 50% 1人プレイのみ

斬新なシステムで話題を呼んだポピュラスが、バージョンアップして再登場。今度のは自由度が高く、使えるコマンドも大幅にアップ!



プレイヤーの顔をいろいろ変えて遊べる。



建物のグラフィックも緻密になり、戦闘などもリアルになりそう。

ピットファイターII

●テンゲン
●発売検討中
●価格未定
●ACT
●容量未定

完成度ゲージ 70% 2人同時プレイあり

デジタイズしたキャラクターがリアルに動く異色のアクションゲーム「ピットファイター」も、とうとう続編が発表された。今回はタイ、バズ、カトーの他に新たに4人が加わり、全部で7人からキャラクターを選べるようになったぞ。テンゲンに頼んでぜひ日本でも発売してもらおうではないか。



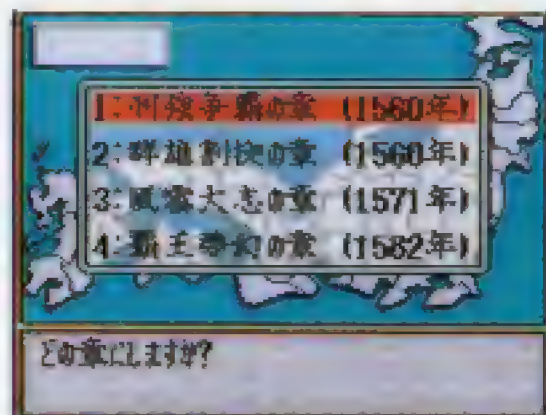
新キャラにはスリムな女性もいるぞ。うひょ。

信長の野望・全国版

●光栄
●9月発売予定
●8,800円
●SLG
●4M+B・B

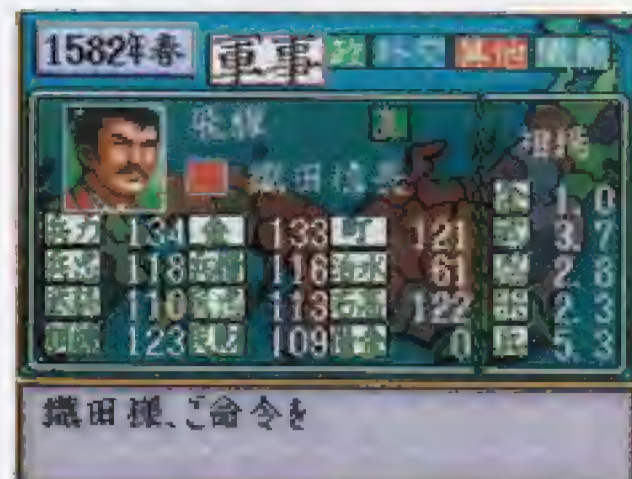
完成度ゲージ 100% 1人までプレイ可能

SLG初心者にも朗報だ! なんと「信長の野望・全国版」がリメイク



シナリオは2つ増えて4つになっている。

で登場。値段も安いから嬉しいぞ。



簡略にして充実した内容は入門者用にベスト。

ああ播磨灘

●セガ
●8月27日発売
●7,800円
●SPT
●16M

完成度ゲージ 90% 2人対戦プレイ可能



ツッパルことか男のたつた一つの勲章だぞ!

完成に近づいた「ああ播磨灘」だが、したので報告しておこう。次号ではもう少し具体的に紹介するので楽しみに!

新作ハミ出し情報

夏本番って感じの今日この頃だけど、ソフトのほうは早くも年末から来年にかけての話題が、いろいろ出てきていて楽しみだぞ。

まず、今月4本の新タイトルを出してきたE Aピクチャーは、来年初顔からも定番ゲームの続編を続々と出してきそうな模様だ。また「バリアーム」で波に乗るヒューマンは、Jリーグもののサッカーゲームの企画が進行中とのこと。スポーツゲームでは定評のあるヒューマンだけに、こいつはちょっと期待できそうぞ。その他、テンゲンはおもちゃショ

ーで出していたF-1ゲームを近々発表予定、「リーサルエンフォーサーズ」が控えているコナミは、先日のCESに出展していた「T.M.N.T.」のキャラクターによる対戦格闘ゲームを、今後日本で発売するかもしれない。また、先月号のここでちょっと触れていたセガの「ハイブリットフロント」は、「アドバンス大戦略」のシステムを改良進化させた新システムで迫る、近未来SFシミュレーションとのことだ。原作シナリオに野田昌宏、キャラデザインに末弥純、メカデザインに青井邦夫などを起用した、超本格派だから期待度も大きいぞ。P.91もチェック!



テンゲンの参考作品「R. 90 ベースボール」

The Super

ザ・スーパー忍II

影

進むこと疾風の如く その護り綱の如し

あるときは 泥土に伏し
またあるときは 叢雲とともに形を変えん

その闘志 烈火の如く燃えさかるとも
常に心境 止水の如し

末法破戒

志半ばにて 倒るるときも
暁とともに 姿をかき消し
己の敵 断じて さらすことなかれ

これすなわ 忍の極意と知るべし

「龍流忍術秘伝書」より

忍II™

免許皆伝奥義の書 **スペシャル**

●セガ●7月23日発売●6,800円●ACT●8M

ラウンド攻略から高度テクニックまで!

メガドラゲーム界に一大旋風を巻き起こしたニンジャ・アクション「ザ・スーパー忍」が、3年の歳月を経て大幅にパワーアップして戻ってきた! 前作の基本システムを継承しつつよりハデに、そしてより多彩になったムサシのアクションを存分に堪能してくれ。

由緒正しい血統の忍者アクションでござい

(八双)手裏剣シュシュ、(爆)煙をモクモクでおなじみの忍者アクションゲーム「ザ・スーパー忍」。初期のメガドライブ普及に大きく貢献したこのソフトの、直接の流れをくむ続編が、7月23日に発売される「ザ・スーパー忍II」だ。続編モノという、よけいな要素が追加されたり、シリーズの雰囲気やグラフィックのイメージ変更があったり……と、あまりいい印象を持っていない人も多いだろう。その点「忍II」は大丈夫。新しい操作方法やステージの仕掛けは、前作からの発展的導入要素のため、極端な異和感はないぞ。

今回のスペシャル版では、基本操作とラウンド1から5までの攻略法を徹底紹介しよう。



S 7 0 R 2

数年前、ひとりの男によって完膚なきまでに打ち砕かれたはずの巨大シンジケートNEO・ZEED。しかし当時の首領は影武者にすぎず、真の支配者が圧倒的な軍事力と科学力を武器に、新生NEO・ZEEDを旗揚げした。世界征服を企む彼らの最初の使命は「仇敵ジョー・ムサシの抹殺」。

ナ オ コ

ムサシの恋人。前作でNEO・ZEEDから無事に助け出され、里で平和に暮らしていたのだが……。



マスクド・忍者

あれだけ強かったのに、影武者だったとは……。新生NEO・ZEEDでは出番があるのだろうか?

シャドー・マスター

NEO・ZEEDの真の総裁。ムサシをおびき寄せるため、再び忍の里を壊滅させた。犠牲者の中にはナオコの姿も。

ジョー・ムサシ

臆(おぼろ)流忍術の継承者で、希代の天才忍者。NEO・ZEEDを壊滅させた後、ひとり人里離れた山奥でさらなる修行を積む。

以前のムサシ



基本をおさえてこそその攻略かな

「忍Ⅱ」は前作同様、サイドビュー画面の縦横スクロール型アクションゲームだ。ラウンドは合計7つで、それぞれ3ステージ構成になっている（各最終ステージはラウンド・ボスとの対決）。主人公のムサシの武器は手裏

剣と日本刀。ダッシュやジャンプと併用して効率よく敵を倒していこう。敵の攻撃や障害物に接触すると体力が減り（ザコキャラ本体にはダメージ判定はない）、0になると1ミス。残り人数がなくなるとゲームオーバーだ。



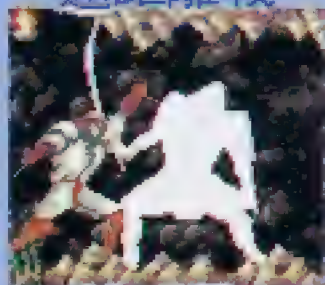
BASIC ACTION

攻撃

通常または敵が遠距離にいる時は、苦無型の手裏剣を投げる。手裏剣は数に限りがあるので、アイテムを取って補給する必要アリ。近距離の場合は2本の苦無で斬りつける。しゃがんだ状態では足払い。パワーアップしているとき、接近戦はすべて剣による攻撃になる。



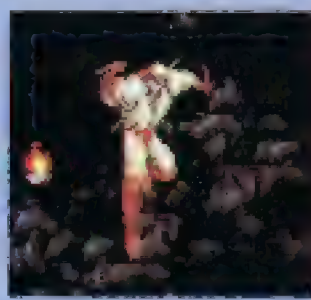
遠距離戦



接近戦

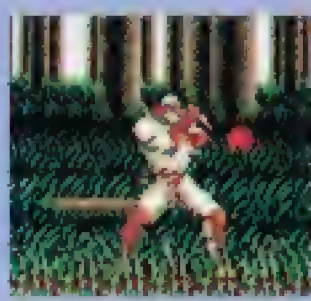
ジャンプ

ボタンを押している時間によって跳び上がる高さが変わる。滞空中も横方向の操作がきくので、微妙な動きも可。



防御

攻撃ボタンを押せばなしにすると防御の構えをとる。上半身の正面しかガードできないので使う場面は少ない。



ACTION ①

八双飛び



【操作の方法】
ジャンプ→（最高点で）ジャンプ

前作にもあった回転2段ジャンプ。通常ジャンプよりも高い位置に跳ぶことができる。ジャンプボタンを離してから降下態勢のポーズになるまでのわずかな時間のうちに、もう一度ジャンプボタンを押そう。タイミングはシビアだが、独特のテンポさえつかめれば自由自在にグルグル回れる。グルグル。

ACTION ②

八双手裏剣

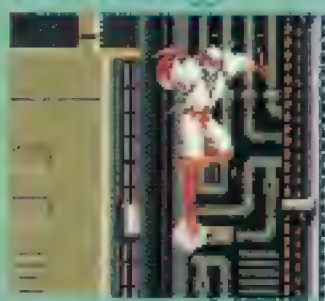


【操作の方法】
ジャンプ→（最高点で）ジャンプ→攻撃

八双飛びのグルグルの最中に攻撃ボタンを押すと、手裏剣8本を同時に扇状に発射する。強力には違いないが、そのぶん手裏剣の消費量も大きい。敵に囲まれた時や、イヤな位置に敵がいる足場に飛び移る時以外は、あまり使わない方がいい。なお残り手裏剣数が1本でもあれば、なぜかこの技は使える。

ACTION ③

三角跳び



【操作の方法】
斜めジャンプ→壁がある方向の方向キー+ジャンプ

壁に向かってジャンプし、その反動を利用して反対方向へ跳び上がるという、いかにも忍者っぽいアクション。これを両側が壁の地形で連続して行えば、上へ上へと進める。つい入力を慌ててしまいがちなので、落ち着いて操作しよう。とくに飛距離を伸ばすため、反対方向にキーを入力する時は注意。

ACTION ④

ダッシュ斬り

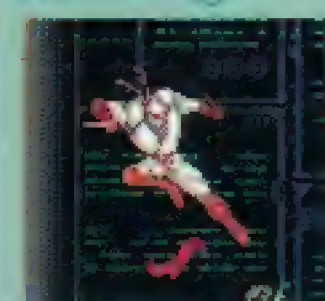


【操作の方法】
方向キー+方向キー（同じ方向）→攻撃

「忍Ⅱ」では、同じ方向にキーを素早く2回入力するとダッシュができる。さらにその状態から攻撃ボタンを押すと、勢いをつけて日本刀を思い切り振りかぶる。攻撃力は通常よりも高い。しかも攻撃を繰り返している間は無敵だ！ 攻撃態勢に入る前にビョンと跳ね上がるので、ボタンを押すタイミングが重要。

ACTION ⑤

飛び蹴り

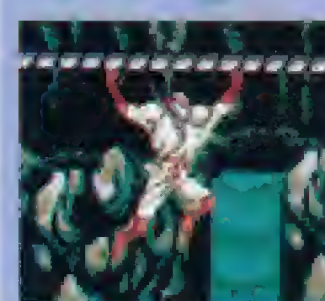


【操作の方法】
ジャンプ→下方向キー+攻撃

ジャンプの状態から鋭い角度で急降下キックを繰り出す。八双飛びのグルグル以外なら、いついかなるタイミングでも技が出せるのが強みだ。威力はそれほどでもないが、敵をやりすこす時にも使えるので、いろんな場面で役に立つだろう。慣れると操作がヒジョーに気持ちいいが、無意味な場所での使用は×。

ACTION ⑥

ぶら下がり



【操作の方法】
ジャンプ→（つかまる場所があるときに）上方向キー

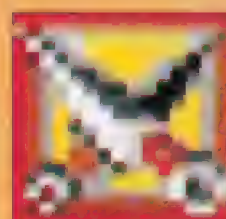
天井やロープといった、つかまる場所がある時、ジャンプ中に方向キーを上に入ればなしにしているとぶら下がることできる。その状態のままで左右移動も可能だ。ただ、移動が大味になるので、十分注意するように。離れるときは、上か下の方向キーを押しながらジャンプボタン。

アイテムはムサシを助く



手裏剣(小)

手裏剣の残り数が5個増える。ちょびっとだけど、取らないよりははるかに多い。



手裏剣(大)

手裏剣の残り数が20個増える。(小)よりも取りにくい場所にあることが多い。



ライフ回復(小)

ムサシの体力メーターが4ゲージぶん回復する。ありがたやありがたや。



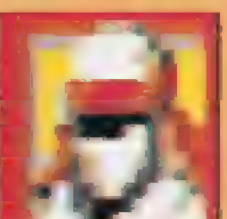
ライフ回復(大)

瀕死の状態でも、これさえ取れば体力メーターが完全回復する。オー、ゴッドノ



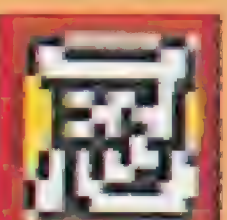
パワーアップ

ムサシの武器が光に包まれ、攻撃力がアップする。ダメージを受けると元に戻る。



1UP

ムサシの残り人数が1人増える。コンティニューは3回までだから貴重な存在だ。



忍術

通常1は1ラウンドにつき1回ぶん忍術使用回数が増える。これはうれしい。



時限爆弾

カウントが0になると爆発する。特定のステージ以外では迷惑なアイテムだ。

窮地をしのがる四の忍法

(ポーズ画面で選択してネ)



雷の術



雷のバリアを張って、あらゆるダメージを一定回数無効にする。ラウンド・ボスステージなどの長期戦で威力を発揮。



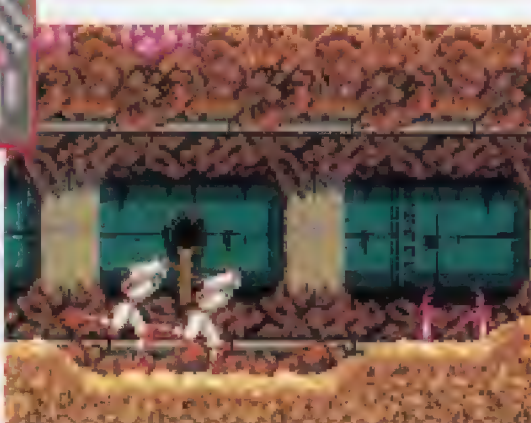
火龍の術



マグマを呼び起こし、画面内の敵にダメージを与える。その場しのぎの技なので、あまり効果的ではない。



浮身の術



分身して身を軽くし(すげえ)、跳躍力をアップさせる。操作テクニックの補助といった色合いが強い。



微塵の術



自爆して周囲の敵にダメージを与える。もちろん残り人数が1人減る。なんかもうやぶれかぶれな忍術だ。

ROUND1: ZEED復活



NEO・ZEEDの挑戦状を握りしめ、怒りに震えながら指定の場所への向かうムサシ。そこは敵忍者がひしめく森林だった。

ステージ1・森林地帯～洞窟出口

最初のステージということで、マップも右方向にひたすら進めばOKという簡単なもの。敵の攻撃も慎重にプレイすればどうってことないが、ここは操作に慣れる意味も込めて、テンポよく進む訓練のステージにしよう。

下忍を知れ



この忍者はほんのりとラウンジする場所。ここは基本の動きを覚えるところ。



虚無僧とくノ一は、このステージで初登場。

サムライは



こうだ!

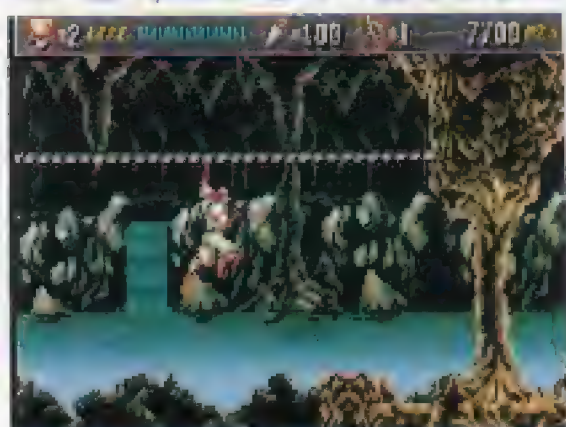
中ボスのサムライはひと味違う



ステージ最後にいるサムライの波動は、なんとリターンする。ここは接近戦をあきらめて、画面左端から地道に攻撃しよう。手裏剣を撃ってからジャンプ!

ステージ2・鍾乳洞

ぶら下がりに挑戦

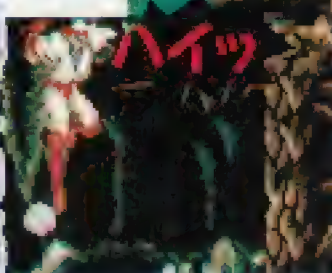


しゃぶっばならうフのぶら下がり移動を余儀なくされる。いったんぶら下がってしまえば、方向キーを上に入れ続ける必要はないぞ。

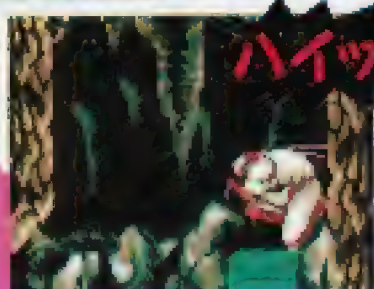
絶壁は連続三角跳びで!



ハイッ!!



絶壁は2カ所ある。とくに障害物はないので、感じをつかまえて何度も練習しよう。



ハイッ

もういちどサムライ



中間地点で、ムサシがピコキャラのサムライと遭遇する。上で紹介したアクションを覚えておこう。

FOR HI-TECH HIPPIES

上を向いて確かめよう

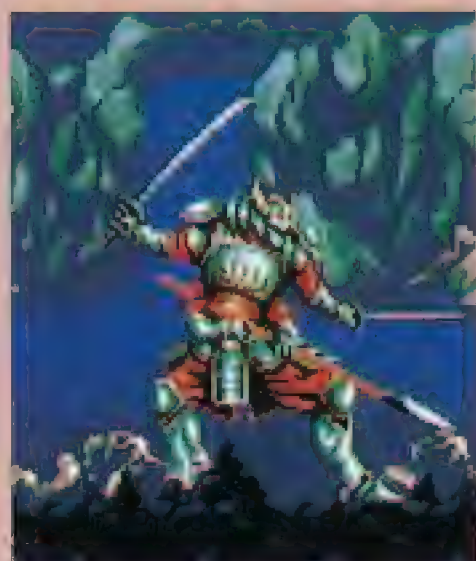
立ち止まってしばらく上下方向のキーを押していると、画面がスクロールして、様子を調べることができる。時には思わぬ収穫も……。利用しない手はない!



アイテムの小部屋を発見。やい。

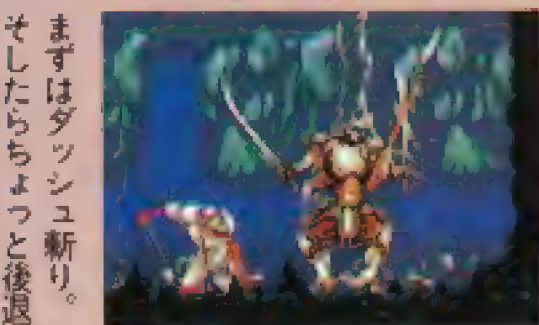
わい

ステージ3・鍾乳洞奥

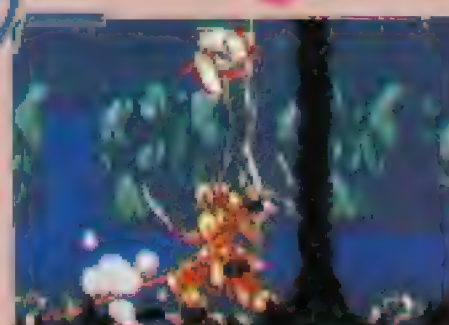


BOSS
ガードロボスター

接近すると2本の剣で攻撃し、ダメージを受けると槍を構えて突進する。手裏剣は敵が剣を振りかぶった時にしか効かないが、ダッシュ斬りならいつでもおかまいなし。それを利用すれば簡単に倒せる。



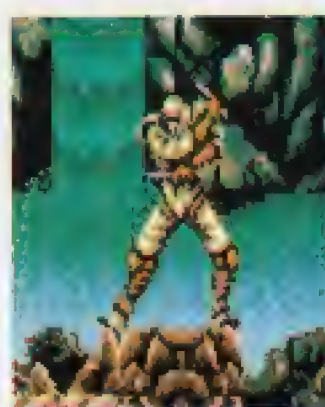
まずはダッシュ斬り。そしてまたと後退。



轟音が聞こえたら八双飛びでやりすこす。

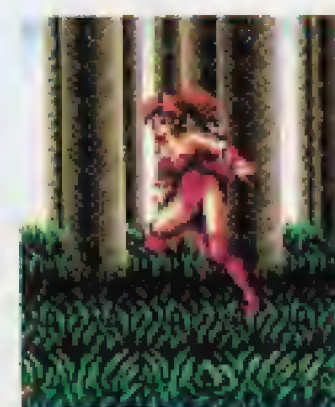
これを4回くり返す

初ザコキャラさん



忍者

耐久力1。主に手裏剣で攻撃する。ラウンドによっては元気。



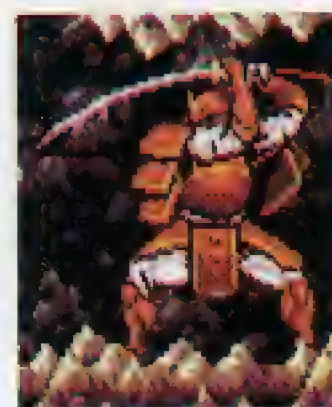
くノ一

耐久力1。剣による下突きジャンプ攻撃をくり返す。出番少し。



虚無僧

耐久力2。吹き矢で攻撃するが、ノロまんなので恐るに足らず。



サムライ

耐久力3。波動「剣」で攻撃する。やられた姿が悲しげだ。

にんにんコラム 今日から私もジョー・ムサシ

①千里の道もルックスから

1993年後半、空前の忍者ブームがやってくる! 自信はないが、絶対にくる! (何だそれ) というわけで、急ぎょこんなコラムができました。流行に敏感なアナタは要チェック。



「闇夜に目立たない服装」というと、これかな。



ROUND2:潜入

NEO・ZEEDとの全面対決を心に誓ったムサシの次の行く先は、合戦場跡を隠れ蓑に建設された、兵器開発研究所だ。

ステージ1・合戦場跡

このステージは、愛馬にまたがって荒野を駆け抜ける強制高速スクロール面だ。スピード感に圧倒されないよう、画面の状態をつねに把握して操作しよう。攻撃を繰り出した瞬間の無敵状態（約0.03秒）も有効活用せよ。

ボク“紅”をのりになしてヒヒー



馬の操作は左右移動とジャンプ、そして右方向のみダッシュができる。攻撃は手裏剣投げと苦無振りの基本攻撃。そのほかに、飛び蹴りと同じパッド操作で、“お馬さん踏みつけアタック”ができる。なお、当たり判定はムサシの体のみ。馬は平気の平佐。

中ボスは上忍“影”

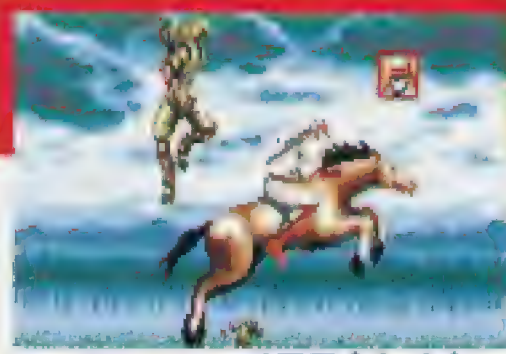


攻撃ポイントが、槍を投げている時と急降下キックの後、走り去る時。画面の左端にいれば安全に戦える（槍だけジャンプでかわそう）



背景奥の扉から出現する忍者

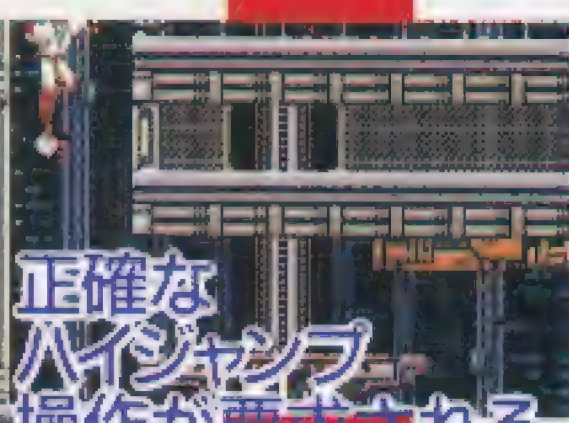
注意マークが現れたら前方にサクがある証拠。ひらりとジャンプでかわせ。



ステージ開始約55秒後に大ジャンプ!

ステージ2・研究所

研究所ステージでは、ゴンドラに乗って上に向かうことになる。といってもただボサッと突っ立ってただけではダメ。先手を打ってスクロール・アウトを逃れよう。取りにくい位置のアイテムは、無理して取る必要なし。



正確なハイジャンプ操作が要求される

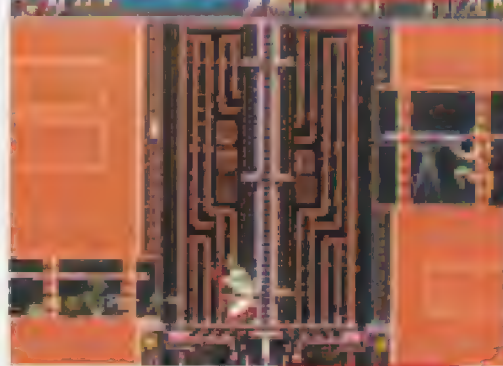
後半、八咫飛びと三角跳びでないと先に進めない場面がある。ここぞという時に出来るかがクリアのカギだ。



ゴンドラと地形に

はさまれるなよ

研究所の建物内に入ると、警戒が鳴り響く。何だか悪い人になった気分だな。



思い切り跳ぶのもよし



やけに上がスカスカしてると思ったや、やっぱこんなところがあったよ。ああ発見する喜び。

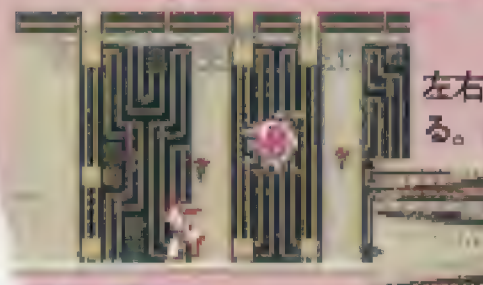
ステージ3・研究所中枢



BOSS: マルク

研究所で開発された人工生体兵器だ。通常はワープを繰り返して空中を浮遊しているが、本体が青白い光を発すると、下に紹介したいずれかの攻撃を仕掛ける。爆弾と雷は遠くに逃げてかわし、機関銃攻撃は敵本体の真下に隠れてやりすごそう。たしかに攻撃は多彩だが、防御が手薄なので積極的に攻めよう。なお、光っている時は攻撃をまったく受けつけないので注意。

脳ミソがでかいとやるのが違う

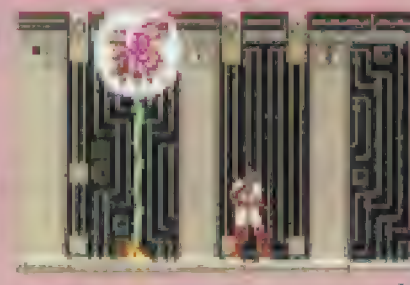


浮遊爆弾

8方向に破裂する爆弾を周囲に4つ出現させる。

時空ゆがめ

左右の方向キーが逆になる。敵は機関銃で攻撃。



ブルーライトニング

ムサシのいる方向に移動しつつ、4度落雷する。

初ザコキャラさん



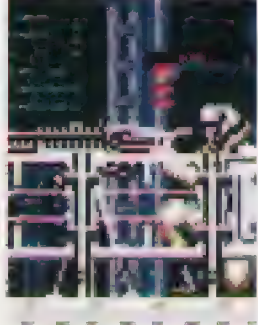
歩兵

耐久力1。てくてく歩いては銃を撃つ。中にはしゃがんで撃つ人も。



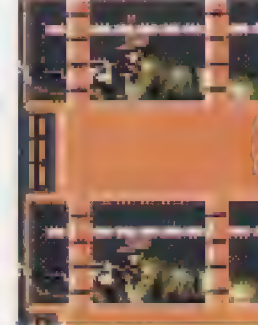
盾兵

耐久力2。武器はブーメラン。正面からの手裏剣攻撃は効かない。



機関銃歩兵

耐久力1。一定間隔で銃を3連射する。移動も方向転換もしない。



ほふく歩兵

耐久力1。せまい穴から銃口をひょっこり出すおちゃめさん。

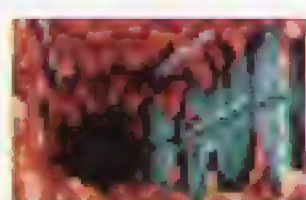
にんにんコラム
今日から私も
ジョー・ムサシ

②レッツ肉体鍛錬!

格好だけマネしてはただのコスチューム・プレイヤーと同じなので、実際に激しく飛んだり跳ねたりしてみよう! まずは三角飛びだな。エイッ……つ、次はぶら下がり……つ、つ、次は……コスプレでいいか。

鍛えるのはいいけど、準備運動はちゃんとしておこうね。約束だよ。





ROUND3:生体兵器

“マルク”のような生体兵器が量産されてはたまらん！ というわけで、ムサシは生体兵器工場へと足を運んだ……。

ステージ1・生体兵器工場

照明が不気味に点滅する生体兵器工場ステージ。敵の動きがいやらしくなった上に、コンペアというやっかいな仕掛けが登場したせいで、ちょっと気を抜くと連続ダメージを受けてしまう危険性が高い。操作は落ちついて。

トコ味があって



よござんす

生体兵器工場は、いったいどんな生体兵器が量産されているのか。ムサシも、アリのリズムのものが、いろいろと進もう。



フロア移動がキメ手

段差を登ったり降りたりして右方向へ進んで行こう。なお、行き止まりには素晴らしいアイテムが隠されている。

おいしい場所を逃すてはない

天井のコンペアの動く方向に気をつけて進めば、アリのリズムのものが、いろいろと進もう。

コンペア
乗り継ぎ



行き着く先はハイドラの幼虫たちの群れだった



音楽が変わるとスクロールが止まり、ハイドラの幼虫の大群がボトボト降ってくる。大勢でビョンビョンされるとやっかいなので、画面左側に向かってダッシュし続け（コンペアが作動しているため）、敵が近づいた時にだけ振り向いて攻撃……のパターンを繰り返そう。

ステージ2・地下処理工場

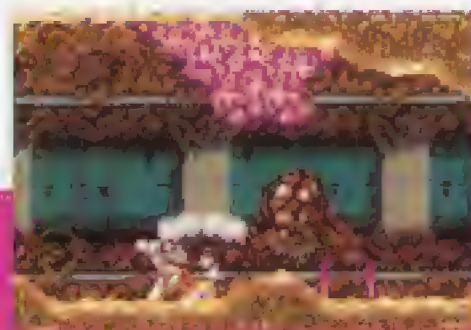
マップは単純な一本道だが、足場が悪いのに加えて画面奥の敵からも執ように狙われる。このステージはスピーディーかつスムーズな移動が大切。アイテムは深追いせず、アリジコクは飛び蹴りで倒しながらさっさと進もう。



じゅるい足場

移動スピードが目に見えて遅くなる。ダッシュしてもあまり効果がない。ビョンビョン跳ねながら移動するのがよい。

画面奥からせまる影……



時おり照準のようなものが現われてムサシを追い回すが、ロックされるとダメージを受けてしまう。逃げろ。



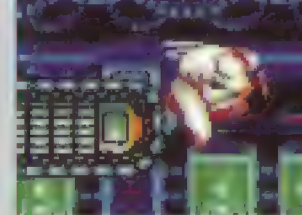
出現ポイントは3つ

FOR HI-TECH HIPPIES

ジャンプの複合技

三角跳びをしてすかさず八双飛びの操作を行うと、より高くジャンプできるだけでなく、“く”の字型のジャンプ軌道を描くことができる。さらにそこで八双手裏剣を出すという高等テクニックもある。

三角跳び!



八双飛び!



初
ザコキャラさん

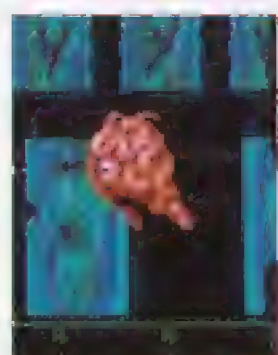
1 290



バイオコウモリ
耐久力1。すこくイヤな軌道で突進してくる。



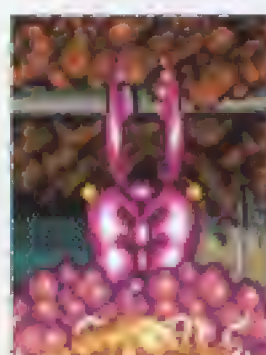
実験体-X
耐久力2。突如液体面から身を出し、変な弾をはく。



ハイドラの幼虫
耐久力1。ビョンビョン跳ね回る小僧っ子。



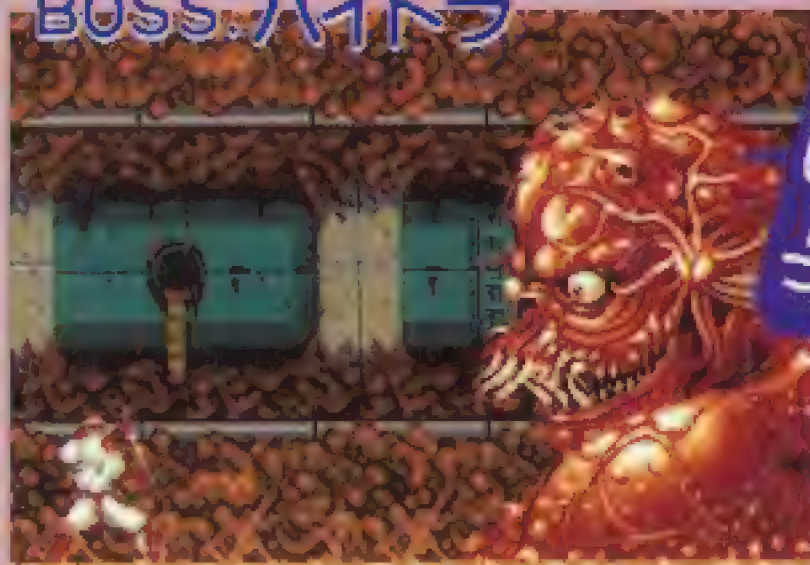
スパーク・アイ
耐久力1。ゴンドラにへばりついて動いている、目?



イーター
耐久力1。直接のダメージはないが、吸われてしまう。

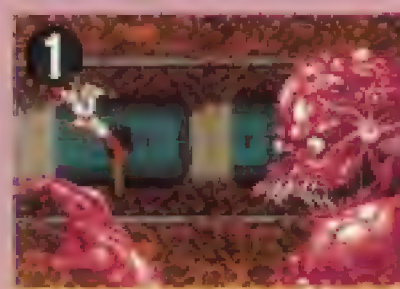
ステージ3・地下処理工場奥

BOSS:ハイドラ

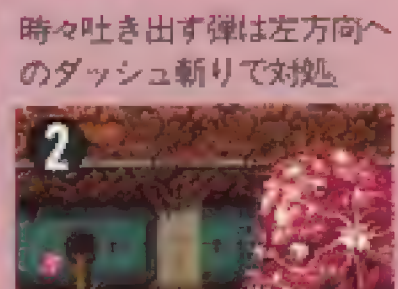


とってもブルブルして気持ちいい(?) ハイドラは、圧倒的な攻撃をいかに回避するか勝負の決め手だ。ダッシュ斬りの無敵状態や連続飛び蹴りの際の滞空操作(微妙に位置を補正する必要がある)などの高度テクニックを駆使して、敵の猛攻をしのごう。ハイドラの大まかなアルゴリズムは右で紹介しているので、自分なりに攻撃パターンを見つけ出そう。操作はつねに正確にね!

こうやってたおそー



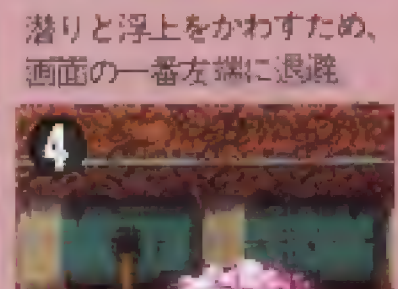
1
目に手裏剣攻撃。手が出たら連続飛び蹴りで回避だ。



2
時々吐き出す弾は左方向へのダッシュ斬りで対処。



3
息を吸い出したらレーザーの合図。しゃがんで逃げろ。



4
潜りと浮上をかわすため、画面の一番左端に退避。

①にまどる

ROUND5:電子の怪物

火災林の罠をくぐりぬけ、メガ・ザウルス工場へと向かうムサシ。ここを破壊させればNEO・ZEEDには大打撃ははずだ。

ステージ1・火災林



真っ赤な背景が美しいステージ1。強力な銃火器を携えた兵士と、爆発物系のトラップがムサシの行く手をさえぎる。1体1体を相手にするよりは、すり抜けるタイミングを見計らって、一気に駆け抜けるようにしたい。

燃料タンクはアッチッチ

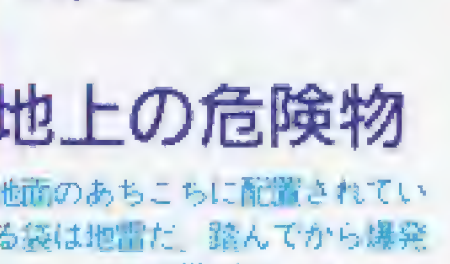


縦長の燃料タンクの上に乗ると煙がもれ、やがて爆発を起こす。急いで離脱せよ。

迫撃砲をかいくくるのは至難のワザ。弾を目の前で完全にかわしてから爆発時にももこめい。



放物線の魔物に気をつけろ



地上の危険物

地面のあちこちに配置されている袋は地雷だ。踏んでから爆発するまでの感覚が短いぞ。

今度は耐火仕様の重装歩兵だ!



残像現象を起こしながら画面を2往復し、レーザー銃を連射する。これはしゃがんでもよけきれないのぞ。連続飛び蹴りで滞空&攻撃だ!



ふみふみでグー!!



ステージ2・工場

工場で量産されていた兵器の正体は、恐竜型戦闘ユニットだった! ここでは複雑な構造になっているマップを3つ突破することになる。一見通れそうもない場所も、ちょっとした操作で、ホラ……!

その1



時限爆弾が爆発すると道が開ける



このステージは「時限爆弾を作動させて天井を壊し、進路を開く」というアクションがメインだ。時には自らの足場が壊れてしまうという危険もあるぞ。慎重に行動せよ。

FOR HI-TECH HIPPIES

時限爆弾の処理

怪しいアイテムボックスはダッシュ斬りで壊してはダメ。そっと近づいてから壊し、すぐに離脱しよう。これ約束。



時限爆弾のカウンターは、プレイヤーが接触しているとあっという間に進む。

その2



出口がふさがっている!?

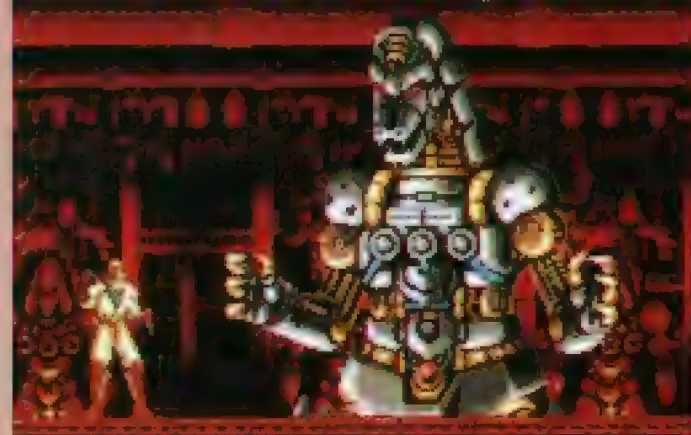
この位置からこの時限爆弾を手裏剣で破壊すれば、出口が開く。



この隠れる足場の下に、出口の扉がある。ここに移動する。扉は、これに乗って、出口付近へと向かう。

ステージ3・メンテナンス・ドッグ

BOSS:メガ・ザウルス



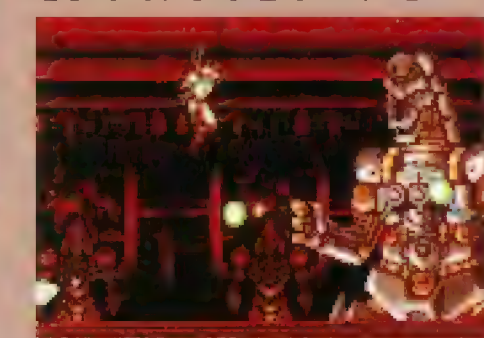
ステージ2の背景に、ズラリと登場したメガ・ザウルスとの一騎打ちだ。頭部が弱点なので、遠方から手裏剣攻撃でしめよう。近づいてきたら反対側に逃げるように。万が一、手裏剣が底をついた場合も、メガ・ザウルスの手に乗って攻撃できるので安心だ(攻撃をよけるのは相当難しいけど)。



大火災攻撃
射程距離の長い炎をブアーと吐き散らす。画面端に逃げろ!

発光球体を発射

腹からの球体を3つ発射。よけるタイミングがとりにくい。



その3

GO AHEAD!!



エレベータに乗ってひたすら上に向かい、足を踏み入れるように。

時には足場も必要。行き止まりの時限爆弾を破壊しよう。



上への通路はたいていマップの左側だ。右側に配置された爆弾で天井を壊しつつ進む。ぶら下がり操作も慎重に!

初敵キャラさん

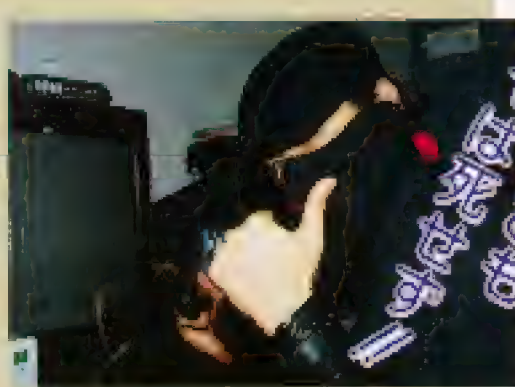


迫撃砲歩兵
耐久力!。近づけばどーってことないが、それまでが大変。

にんにんコラム 今日から私もジョー・ムサシ!

④忍 忍者よ、永遠なれ

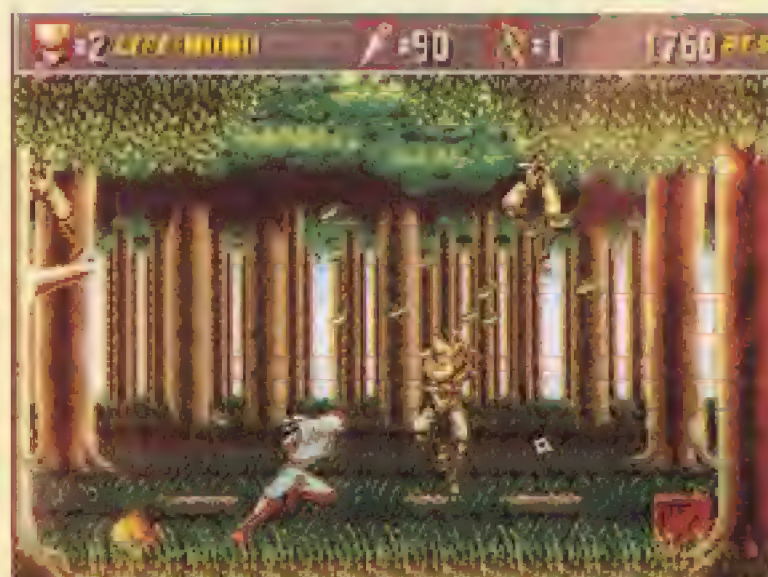
人格がどうだとかいろいろ述べてきたけど、一番てっとり早いのは、この「ザ・スーパー忍II」をプレイすることだな。忍者アクションの醍醐味を肌で実感するにはもってこいのゲームだヨ!



「私」の遠回りの旅は終わった……

作った本人に聞く「ザ・スーパー忍II」の魅力

開発者
インタビュー



——前作は国内外で大ヒットとなったのですが、IとIIの違いはどのあたりになるのでしょうか。

セガ開発◎基本的には前作「ザ・スーパー忍」と同じです。今回の「ザ・スーパー忍II」は、前作のパズル的要素に加え、さらに多彩になった忍者アクションを楽しみながら遊べる“パイパー忍者アクション”ゲームです。普通では進めないは

ずの複雑な地形を、多彩なアクションで攻略したり、次々と襲いかかる敵をさらにパワーアップした攻撃と忍術を駆使して自分なりの方法で倒していく爽快感をぜひ楽しんでください。

——開発にあたり、苦労したのはどこでしょうか。

セガ開発◎一番注意した点は、前作のイメージを損なわず、いかにアレンジするかといったことです。また、ゲームをさらに面白くするために何度もグラフィックとマップを作り直しました。あとは毎晩（朝かな？）会社の机の下で寝ていたので、体のあちこちが痛くなったこと。

——最後にBEメガ読者にメッセージをお願いします。

セガ開発◎前作に比べて難易度は低めに

抑えてあるので、誰にでも十分楽しめるゲームになっています。上級者の方やそうでない方も、数々の忍者アクションを極め、自分なりの“闘いの美学”を追求してください。「ザ・スーパー忍II」はファンの期待は決して裏切りません！



ライターが
語る

「忍IIってさあ…」

甲 前作よりも操作が楽しくなったね

乙 いきなり本題に入るね。まあいいか。新しいアクションが増えて面倒くさくなったという意見もあるけど、ここは素直に「より多彩なアクションが可能になった」ととらえるのが無難。

甲 ステージの仕掛けやボスの攻撃パターンも前作同様に凝っているし、続

編としてかなり理想的な形なのでは？

乙 たしかに、前作に欠けていた“躍動感”を補う要素がいっぱいあるよね。ダッシュ斬り操作や、高速スクロール面とか。でも……。

甲 なんだよ。

乙 各ラウンドの背景のグラフィックが、よくも悪くも統一感があるでしょ。前作の、あのまとまりのないラウンド構成も捨てがたいんだよね。海外の忍者映画と同様のいかがわしさが「忍」の魅力のひとつだと思うんだ。

甲 なるほど、それもそうだ。つまり「忍II」は、前作のイロモノ要素をおせさえて、あらゆる面において純粋な意味での“忍者が主人公のアクションゲーム”を目指した作品、てことかな。ところでアンタ、このゲーム、どのへんまで進んだ？

乙 俺はまだラウンド6の最後の……。

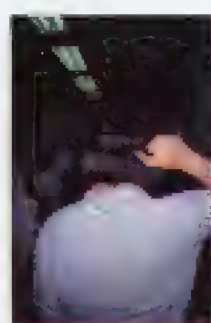
甲 おっと！ ラウンド6以降は各自プレイしてからのお楽しみってことで。

乙 そっちからぶってそう言うかね。

甲…ライターは3年強、夜更かしはきついな



乙…特異な感覚を待つあわせの22歳の男は



BE-MEGA PART1 HOT MENU

P53.....コラムスIII
P54...ファンタースターIV
P56.....ロケットナイト アドベンチャーズ
P60.....騎士伝説

BEメガホットメニュー

コラムスIII 対決!コラムスワールド

5人いるならコラムスで盛り上がりようよ

完成度ゲージ

85% 5人までプレイ可能

- セガ
- 10月発売予定
- 6,800円
- PUZ
- 4M



これこそ落下モノの決定版!

かつてゲームセンターで好評を博し、メガドライブにも完全移植された「コラムス」が対戦モードを強化して戻ってまいりました!

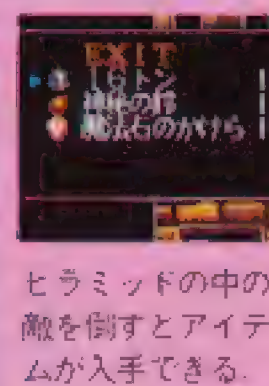
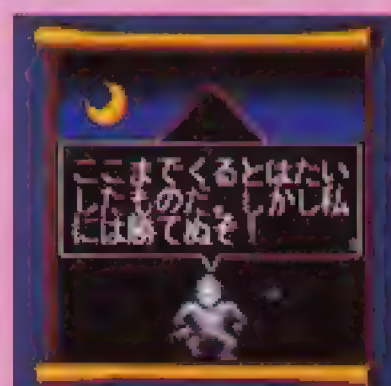
しかも今度のは対戦プレイ(最大5人まで)が可能で、遊びのバリエーションも豊富になったのだ。ちなみにアーケード版の「コラムスII」では、相手側のフィールドにじゃまな段を送り込むことができたが、「コラムスIII」ではそれ以外にも新しいアイデアが追加されている。たとえば大量の連鎖消しなどで、一定の条件を満たすと「点滅石」を出現させることができ、それを消せば相手側にいろんな妨害工作ができるようになったのだ。

ブロックがモノクロになったり、フィールドの天地が逆になったりと、対戦が盛り上がる仕掛けがいっぱいだぞ。



前作とは比較にならないほどモードが増えた。でもセガタップがないと3人以上で遊ぶモードはできないよ。あしからず

ピラミッドコラムス(1人用)



ピラミッドの中の敵を倒すとアイテムが入手できる。



立ちふさがる敵がいっぱいでもどこかで見たような気がする。

1対1で対戦



最もシンプルな対戦モード。背景やブロックも選べる。



点滅石の効果は他にも左右の操作が反転したり、ブロックの並び変えが不可能になるものもある。

せがさまにしたり...

2対2で対戦(4人用)



一見、2人対戦モードにしか見えないが...



中央にいるニワトリも対戦しているのだ。ジャンケンで勝ったほうが叩き、負けたほうが防衛するというアレだ。勝つと味方にいいことが。

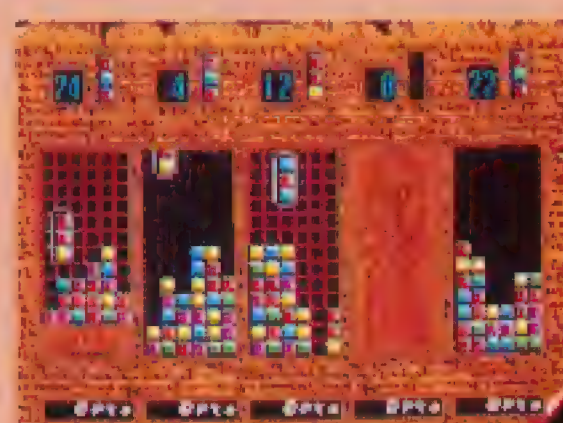
ポキヤッ!

2対1で対戦



うまい人を2人でよってたかって倒すという、極悪なモード。つらいぞ。

5人で対戦



大画面でないと目が痛い。大騒ぎ必至の対戦モードだ!

メーカーさんからひとこと

驚くほどの多彩なモードをひっさげて「コラムス」が帰って来た!! とにかく燃える5人対戦は1度と言わず、何度でも遊んでほしい。開発者も早くみんなと対決したいと言っているゾ。ペット(?)のニワトリもよく動く「コラムスIII」、この秋みんなて対戦だ!!

ファンタシースターⅣ

おもちゃショーバージョンを徹底分析!!

完成度ゲージ

55%

1人プレイのみ

- セガ
- 12月発売予定
- 8,800円
- RPG
- 16M+B・B



大迫力の戦闘シーンに注目せよ!!

徐々に明らかになってきた「ファンタシースターⅣ」。今月はおもちゃショーに出展されたサンプルをもとに、開発サイドに詳細を聞いてみたのだ。とりあえず、判明したことを一挙に詳細報告するぞ!

「II」を進化させたかのような戦闘システムのシステム、そして魔法の役割を果たすテクニックや新要素の「特技(仮称)」など見逃さない情報が満載だ。なお、「IV」ではサブタイトルがつかないことも判明したぞ(あしからず)。

II



「II」を色濃く継承

attention 1

コマンドも「II」を受け継ぐ

戦闘コマンドは3種類。「II」の4種類を凝縮させた形だ。

「コマンド」は、それぞれのキャラに、どういった行動をさせるか命令する。「マクロ」は、「マクロプリセット」の略で、戦闘時に誰か何をするかをあらかじめ移動中に8種類まで登録できるコマンドだ。使いこなすと便利だぞ。



「コマンド」は「II」の「でっかい」や「めいれい」に相当する。「マクロ」はコンビネーションバトル(後述)にも関係が。

attention 2

パーティーは5人編成。でも?

主人公たちは最高5人までのパーティーが組める。詳細はまだ不明だが、「II」のように好きなキャラで組めるわけではないらしい。「5人」は固定したパーティーでなく、何人かが入れ代わり立ち代わりするそうだ。おそらく物語に沿って編成が変わるのだろう。判明次第報告するぞ。



パーティーのメンバーの一部は、ゲームの進行とともに変わる。紹介するのバイクやフレナも仲間になるとのことだ。

attention 3

もちろん背景も都市により異なる

「IV」の戦闘シーンの特徴は画面が明るいこと。明るいといってもコントラストじゃない。背景が鮮明に描かれているってことだ。一見「III」に似ているが、描き込みはかなりリアル。もちろん敵との遭遇地域によって背景は変わってくれる。用意されてる背景は「I」以上の多さだとか。



スクロールの問題を別にすれば、「I」「II」「III」をたして3で割ったような感じ。どうも「III」がするぞ。

●行動マークは5種類に!

「コマンド」を選ぶと、下の写真のようなウィンドウが開く。これは「行動マーク」と呼ばれるもので、それぞれのキャラにどういった行動をさせるか決めるものだ。「II」では4種類だったが、「IV」では「特技(仮)」が加わったため5種類になった。この「行動マーク」をどう使うかで戦闘の苦楽が大きく変わるのだ。



(左から) 戦闘(直接攻撃のこと)・テクニック・特技・アイテム・防御だ。

新モンスター登場

またしても新たなモンスターの登場だ。初紹介のこいつはミニワーム。「II」のヒルドに似た巨大ミズだ。ニュツと体を伸ばして攻撃してくるぞ。



クラスアサシン モンスターブライ センサーヒット

「相談」コマンドってなんだ!?

話は変わるが、移動中に使うコマンドの中に「相談」というのがある。これはゲームを進めてるうちに何をしようとしてたか忘れたとか、何をすべきか確認したい時などに使うお助けコマンドだ。初心者にもうれしいコマンドだ。



新テクニックも続々判明!!

「II」以上に派手に動いてくれる「IV」の戦闘シーンだが、今回は直接攻撃やテクニックに加え、「特技（それぞれのキャラが持っている特殊能力のことで、テクニックとは別）」もバリバリアニメーションしてくれるぞ。

ちなみに「特技」の使用には回数制限があり、宿に泊まれば回復し、レベルアップによって使用回数も増えるそうだ。また「IV」の戦闘には「コンビネーションバトルシステム」と呼ばれるものがあり、複数キャラの連携攻

撃が自由に組み立てられるうえ、特定の「特技」を組み合わせると、まったく別の効果を作り出すことが可能になっているらしい。

というわけで、今回は現在判明している直接攻撃、テクニック、特技をキャラ別に写真つきで紹介しちゃおうぞ（※直接攻撃＝青帯、テクニック＝桃帯、特技＝黄帯です）。



ルディ

パーティーの先頭に立つ、リーダー的な存在。直接攻撃が得意。

ハンターナイフ……刃渡り40センチほどの大型万能ナイフ。ハンターたちが好んで使う。
グランツ……一条の閃光を発し、すべてをつらぬく強力な攻撃テクニック。修行によってマスターできるものではなく、天性によるらしい。

アースバインド……敵の目の前に剣を突き立てると同時に気を発し、相手を影縛りにする技。

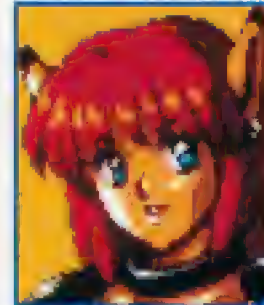
ハンターナイフ



グランツ



アースバインド



ファル

かわいい顔で男顔負けの戦いをする。種族はニューマン。

クロー……手の甲に装着して使う爪状の武器。リーチが短いので、体術に自信のある者でなければ有効には扱えない。両手に装備すると、一度に2回の攻撃が可能。

イリュージョン……高速運動に伴う残像現象で、敵を幻惑する技。ニューマンという種族の驚異的な運動能力をもって、はじめて可能な技である。

クロー



イリュージョン



スレイ

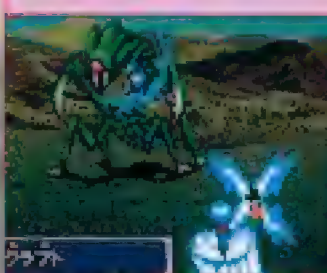
攻撃系のテクニックが得意。ルディとは対照的な存在（IV）。

グラブト……瞬間的に高重力場を発生させ、圧潰と潮汐破壊を引き起こすテクニック。非常に強力だが、そのぶん修得も困難。
ザン……大気中に真空状態を作り出し、大規模なカマイタチ現象を誘発する。効果範囲が広い

うえ、フォイエに次いで修得が容易。
バータ……相手の分子運動エネルギーを奪うことで、-200度以下の超低温状態を作り出す。
フォイエ……相手の周囲の酸素濃度を上げ、自然発火させるテクニック。金属さえも爆発的に

燃焼し、数千度の熱を発生する。攻撃テクニックとしては最も習得が容易だが、狭い範囲にしか効果を発揮できない。
ヒューン……古代呪法の一つ。大気の渦により相手を切り刻む。ザンの原型とも言われている。

グラブト



ザン



バータ



フォイエ



ヒューン



フォーレン

強力な銃弾を撃てるロボット。長い時代を生きてきたらしい。

インパクト……衝撃波を発射する銃。主な使用目的は暴徒鎮圧や犯罪者捕獲なので、殺傷力は低い。
フレアショット……頭部カメラアイと同軸にセットされた、能動型セ

ンサー兼用の高出力熱線砲。照準の決定がそのまま射撃を意味するので、標的をはずすことはない。
リカバー……全エネルギーを自己修復に向け、損傷箇所を修復する。

インパクト



フレアショット



リカバー



ライラ

年齢不詳の美しいハンター。主人公ルディの師匠でもある。

シュネラ……神経系の情報伝達速度を速め、敏捷性を高めるテクニック。
シフタ……かけた相手の腕や靱帯を強化すると同時に心理面にも作用し、無意識下の筋力抑制を解放する。

これにより戦闘力が増加する。
ヴォルテックス……標的の周囲を螺旋状に旋回するようにスライサーを投げ、通常よりも数倍のダメージを与える技。

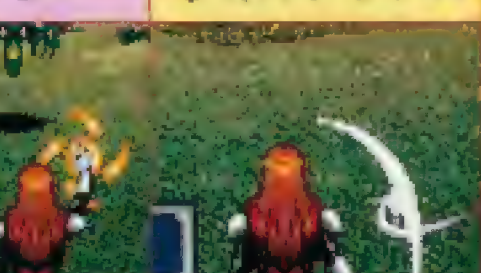
シュネラ



シフタ



ヴォルテックス



序盤 クルップの村をのぞいてみよう

今回紹介するのは、モタビア星の序盤に登場するクルップの村。砂漠の星にはめずらしい、湖のそばにある。その右には、何やら怪しげな神殿のようなものが見られるぞ。のちのち行くことになるんだろう。村の中は意外と広いし、人もたくさん住んでいる。話をきちんと聞かないと大事なことを聞き逃すぞ。

右に見える島は!?



この村のすぐそばにある湖を見つけたら、クルップの村が近くにないか探してみよう。きっとすぐに見つかるぞ。



村の右側に小さな島があり、その頂上には神殿のようなものがある。ムム、なにやら怪しい雰囲気だ。



カギのかかっているお宅には、勝手に入ってはいけません。でも入りたくな……



今回はサンプルなので隠れちゃって、ちなみに夢人達は顔の絵つきまでしちゃうぞ。

メーカーさんからひとこと

待望のシリーズ第4弾がついに登場。東京おもちゃショーで遊んでくれた人もいると思うけど、今回から注目の戦闘シーンが公開だ!! 好評だった「II」の戦闘システムを洗練し、さらに新しい要素をプラス。スタッフは年末発売へ向けて全力投球! 期待して待て!!

ロケットナイト アドベンチャーズ

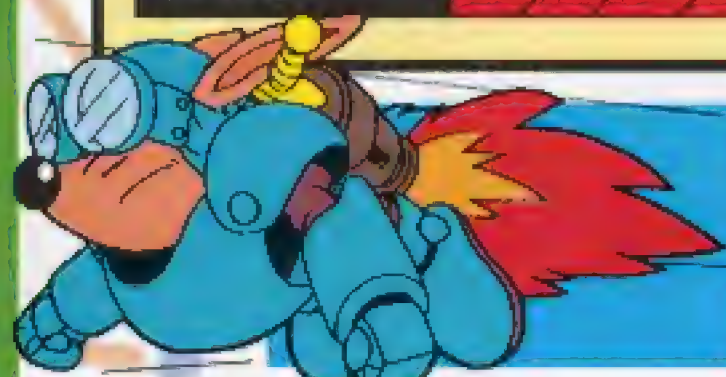
強いけど愛敬のあるいいヤツなんだぜ!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- コナミ
- 8月6日発売
- 7,800円
- ACT
- 8M



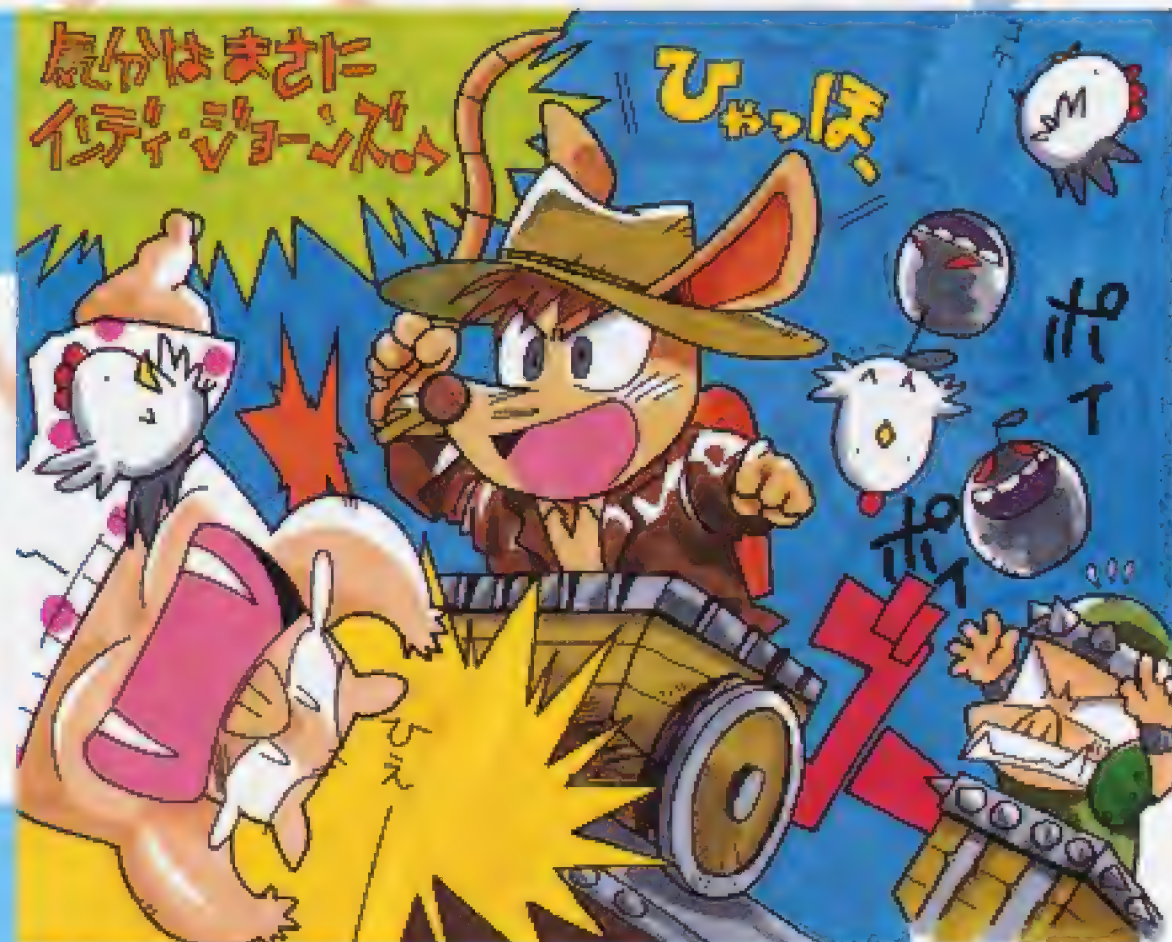
いよいよ会えるぞスパークスター
最終ステージまで一挙に公開

ついに発売の「ロケットナイトアドベンチャーズ」。今回は発売直前スペシャル企画として、今までのおさらいに加え、なんと最終面まで紹介してしまうぞ。こりゃ見なけりゃソンだぞ。

実際にプレイすると後半の面は想像以上にレベルが高い。かなりの手ごわさだから、前半でしっかりと腕を磨きながら進まないとエンディングは見られないぞ。このことを頭に置いておこう。



今回は大胆にも最終面まで紹介しちゃうぞ。



さらわれたシェリー姫を
助け出せ!!

それではもう一度ストーリーを簡単に説明しておこう。

平和で肥沃な領土を持つゼピュロス王国。そこに突然、軍事国家デポチンドス帝国からブタの軍団が攻めてきた。ゼピュロス城が巨大な飛行戦艦に襲われていることを知ったスパークスターは、ゼピュロス王国にやってきた。しかし時すでに遅く、なんとシェリー姫は、恩師の仇でもある黒騎士アクセルギアにつれ去られてしまった。



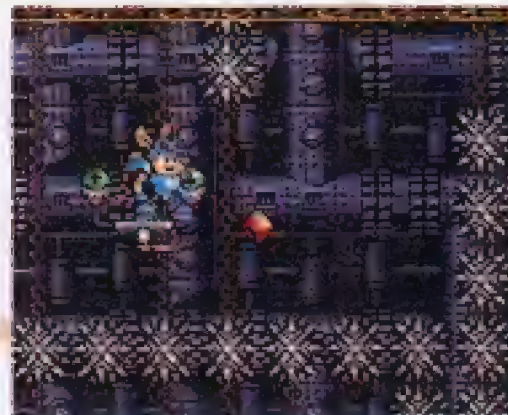
というわけで、飛行戦艦で逃げた宿敵アクセルギアを倒し、とらわれのお姫さまを救出するのが、スパークスターの目的だ。

倒した後のステージ間のデモシーンも見応えがあるぞ。

どのステージにもアイデアや仕掛けが満載。ただ、それぞれに手ごわい中ボスや大ボスが待ちかまえているのを忘れてはならない。



お姫さまを助けるべく、空を飛んでカウコよく進むスパークスターの勇姿。ゆけゆけ!



へんな乗り物も多数登場するぞ。これらの乗り物を乗りこなさないとダメなのだ。



なにはともあれ、このロケットアタックをマスターしなきゃ話が始まらないぞ。



へんな乗り物のひとつ、トロツコジャンプもできる。

シンボを棒にからませて浮いてしまう体を押さえることも。

スパークスターがもらえちゃう!

なんと太っ腹のコナミが、スパークスターのグッズをプレゼントするぞ。詳しくは広告を見てね。コナミの意気込みが感じられるね。





操作の基本テクニックを振り返る

スパークスターの得意技は、なんといってもロケットアタック。移動するにも、攻撃するにも、とにかく便利なこのロケットアタックをマスターすることは、ゲーム攻略の第一歩であることに間違いはない。ロケットアタックするには、まずパワーをためる必要がある。攻撃ボタンを押したままにすると、画面上部にあるゲージが上がっていく。これが満タンになっ



ロケットアタックにあ〜

たらボタンを離せばロケットアタックができる。ボタンを離すときに、十字キーを入力しておけば、その方向に飛び、十字キーを入力しなければ、その場で回転アタックとなる。

また、ロケットアタックで壁にぶつくと、反射して飛んで行ける。これを利用すれば、通常のジャンプでは進めない場所にも、素早く移動ができる。特に後半のス



テージでは、これを利用する場面が多い。マスターしろよ。

それから、攻略には関係ないが、面白いことを紹介しておこう。敵にやられない安全な場所でじっとしていると、スパークスターが「早

く行け」という仕草をする。さらに崖から落ちそうな時は「おっと」するし、ロケットパワーをためすぎると暴発して黒コゲ〜なんていうぐあいに、遊びの部分も充実しているぞ。



このアイテムを取れば、ずっとロケットを噴射させ、空を飛ぶことができる。



ジープに乗ってくる敵たち。しかし気にせず、ロケットアタックで暴走しちゃうぞ。



あの名シーンをもう一度

このゲームは全部で7つのステージがある。これまでにすでにステージ5まで紹介してきたけど、残りのステージに行く前に、もう

一度振り返って、特に印象深かったシーンをお見せしよう。

アクションあり、シューティングありでコナミパワーが爆発だ。



STAGE 1

最初のステージから、いろんな要素が盛りだくさん。このサービス精神がコナミらしいよね。印象に残っている敵といえば「グラデ



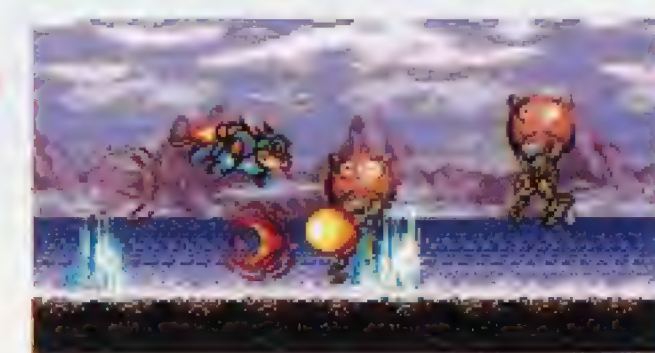
イウス」に出てきた「ダッガー」のようなメカ。ジープや戦車と同じように、やっぱりブタが操縦しているのがおかしい。さらにハイパーアイテムを取れば空を飛んでしまふ。ゼピュロス城にひとつ飛びだ。



王の部屋で待っていたのはこのステージのボス。多関節でバリバリ動く



多関節クネクネキャラ



STAGE 2

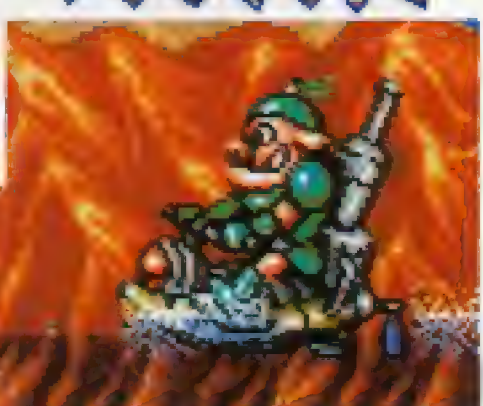
このステージの水中シーンでは操作感覚が地上とは違うため、慣れるまでは難しいかも。でもシッポを柱に絡ませる姿はかわいらしい。

さらにトロッコに乗るシーンではしゃがんでいないと天井のトゲに当たってしまう場所もあるし、レールが途切れている場所では、ジャンプして次のトロッコを探さなければ進めないぞ。

この面の中ボスも、やっぱり多関節なヤツ。画面の奥にも移動する。



敵もトロッコに乗って応戦してくる。左右から爆弾を投げつけてくる。



なにやらカッコいい乗り物に乗ってくるけど、所詮はボス。

STAGE 3

手前の岩がジャマで、足場が見えないという、とんでもない面。溶岩面に映った足場の影だけを頼りに進まなければならない。しかも溶岩に触れれば即死だ。タイミ

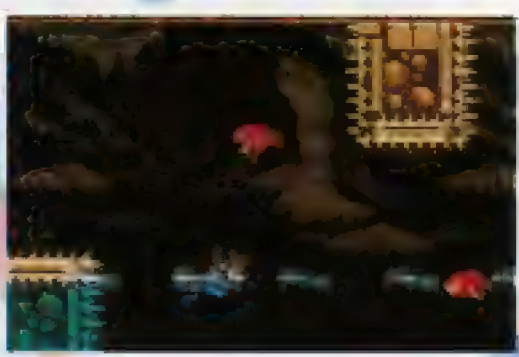
ングを計って度胸よく進め。

さらに再び水中へ。トゲを避けつつ進むと、カニの中ボス登場。さらに進めば、これまた2足歩行メカキャラクターが出てくる。これに乗って溶岩を渡り、そしてボスと対決となる。

池に映る自分の姿の足場だけが頼り。慎重に少しずつ進んでいくしかない。



まるで台風でも来ているかのよう。やたらと高い波。まに飲まれるな。



STAGE 4

お姫さまをさらった飛行戦艦に、自ら大砲の弾となって突入したスパークスター。お姫さまを見つけた、と思ったらニセモノ。敵が化けていたのだ。逃げる敵を追って、

飛行戦艦上で戦う。もちろん外は空気の流れがすごいので、シッポをポールにひっかけながら進め。

また、戦艦の下には中ボスがいる。ザコ敵を使って倒すのが快感だ。そして再び飛行機の中に戻ると、いよいよボスとの対決だ。

コックピットからは、少しだけアクセルとお姫さまの姿が見える。



なんと飛行機の上でも戦ってしまおうスパークスターなのだった。



フンスカ



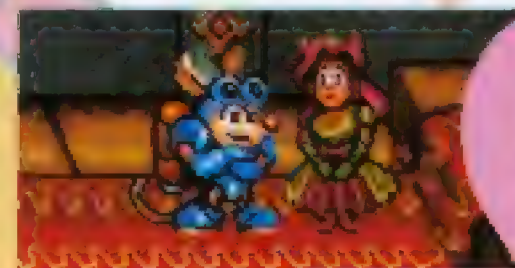
巨大ですんばらしいこの飛行戦艦。もしかすると人力ならぬ、フタの脚力で飛んでいるのかも。ヘンなヤツが考えたんだろうね。

STAGE 5

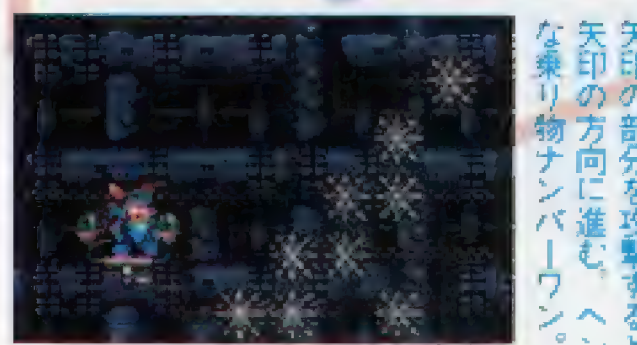
空中戦のステージ。これまた「グラディウス」で見たような敵をなぎ倒し、アクセルギアが逃げ込んだ城までやってきた。しかしこの

城の中が難しい。無敵の兵士がバトロールしているので、先に出口へ進む必要がある。ロケットを上手に使わないと抜けられない。

そして、アクセルギアと、最初のバトルが繰り広げられるのだ。



ついに
お姫様と
ご対面



おひさしぶり

矢印の部分を攻撃すると、矢印の方向に進む。ヘンな乗り物ナンバーワン。

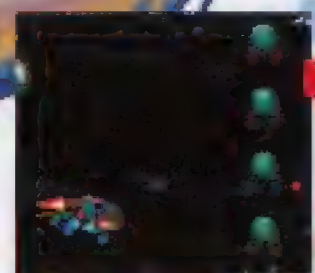
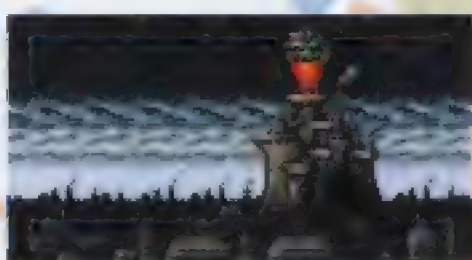
STAGE 6

舞台は宇宙へ!! アクセルギアを追え!

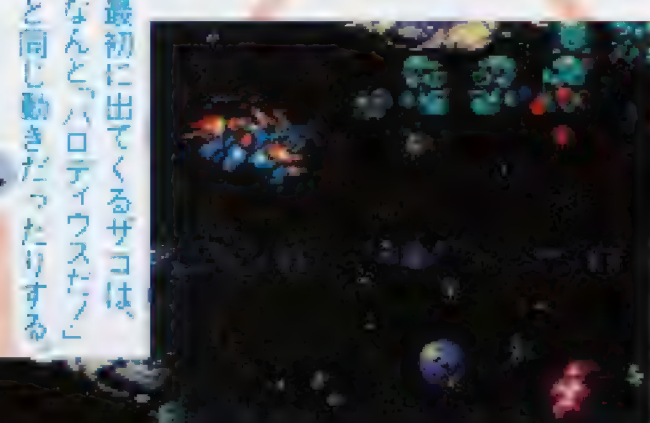
やっとシェリー姫を助け出したが、敵は宇宙へ逃げてしまった。困っているとお姫さまが、宇宙も飛べるように魔法をかけてくれた。これでヤツらを追いつめられる。

ここでは全編通してシューティングスタイルになっている。当然ロケットアタックは使えない。微妙な操作が必要になる、意外に難しいステージだ。

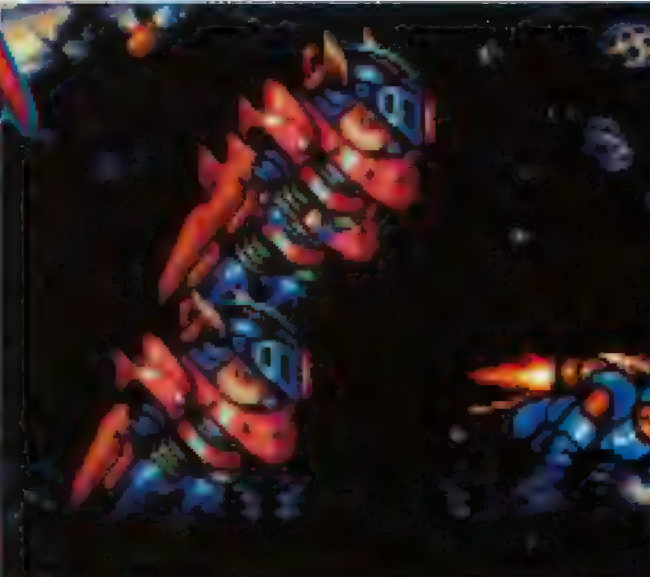
最初に登場するザコは、なんと「パロディウスだ!」と同じ動きをしているという、コナミマニア泣かせの演出つき。また、敵編隊を全滅させれば、好物のリンゴが出るぞ。もちろん体力を回復できる。そして後半は、再びアクセルギアとの戦いになる。超極太のレーザーを発射する、とんでもない強さのアクセルにどう挑む?



ある敵を倒せば、フルーツが出るぞ



アクセルギアのお出ましだ。味方をも巻き込む、強力なビーム兵器の威力は圧巻



STAGE 7

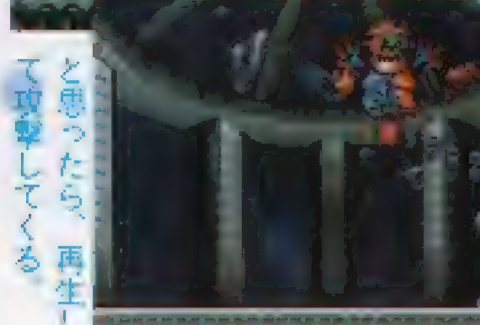
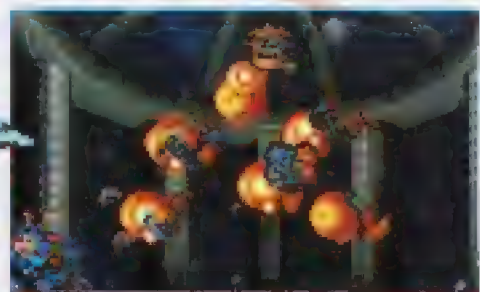
敵の基地に侵入!! 最後の戦いは近いぞ!



いよいよデブリゲスたちの本拠地。お姫さまの魔法で宇宙をも飛べるようになったスパークスターは、いよいよ最後の戦場へ……

ホールが明るくなるとそこには再びアクセルギアが!

オレがデブリゲスだ



苦勞の末、デブリゲスを倒したぞ

と思ったら、再生して攻撃してくる

アクセルギアとの戦いは終わった。しかしまだ倒さなければならぬ敵がいる。そう、あのデブリゲスこそが、悪の権化なのだ。

ここでは最初から、デブリゲスが登場する。彼はひたすら強く、通常の攻撃では歯が立たない。ロケットアタックを連続しなければならぬ。さらに倒した後も油断してはいけない。なぜなら、彼は

合体して復活し、もう一度戦いを挑んでくるからだ。しかも足を伸ばしたりして、さらに強い。

その後、まるで「スナッチャー」工場のような場所を通過すると、そこで待ちかまえていたのは、なんと倒したはずのアクセルギアだった。彼の攻撃はまるでスパークスターと同じ。はたしてこの結果は? 手に入れて確かめろ!



開発者さんからは「ロケットナイト アドベンチャーズ」開発中のある日、俺はスゴイ夢を見たんだ。この夢からインスピレーションを得て作ったのがステージボスの「ジャンボリーマックス」なんだ。ソウが踏んでも壊れないイカス敵なんだぜ。ビバノ



騎士伝説

キミが鋼鉄の騎士伝説を作る

完成度ゲージ

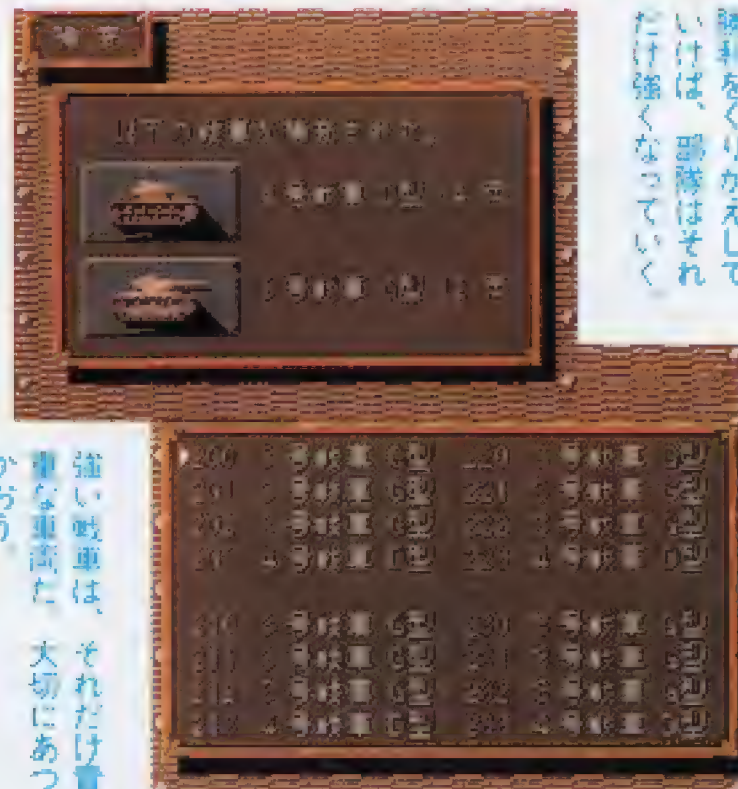
100%

1人プレイのみ

- 議談社総研
- 7月30日発売
- 9,800円
- SLG
- 10MB・1



★ 敵味方をひっくり返るめて戦車大集合だ!! ★



第2次世界大戦の戦車戦を再現したこのゲーム、もうみんなプレイしてみたかな? 君の目的は、ドイツ戦車部隊を自分の思いのままに指揮して、部隊を勝利に導いていくことだ。最初の君の部隊は、性能の貧弱な戦車ばかりだけど、勝ち進むにつれて新型で高性能な戦車が補給、配属されていくんだ。今回は、ゲーム序盤で配属される愛すべき鋼の騎馬と、敵の動く鉄屑を紹介していこう。ゲームではこの他にもまだまだカッコイイ戦車が登場するぞ。がんばって見てみよう!

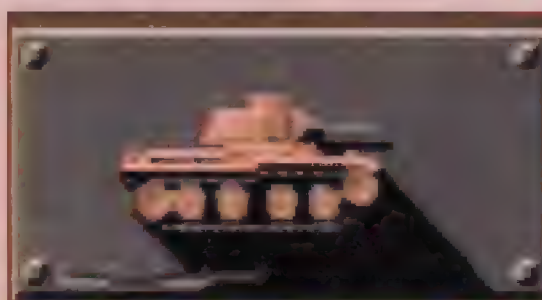
序盤で頼りになる鋼鉄の箱ども

35(t)



有効射程が1500mしかないのが、ちょっとつらい。それでも、スタート時はこれを使うしかない。集中砲火のひとつとして使おう。それでも弱いかな?

38(t)



35(t)よりも車体の装甲がちょっと強くなったり、砲がやや大きくなったりとあまり変化なし。でも、攻撃力もやや強くなっているのそのぶん使える。

2号戦車



装甲はスタート時に使う戦車の中ではいちばん強いが、射程が1000mしかないのがつらい。したがって、攻撃力もなし。引きつけてから撃ちまくる戦車だ。

3号戦車



敵とともに戦える戦車。しかし、3号車でも4種類あって、初期と後期では性能も射程もまったく違っている。これは、G形で、下から2番目の強さ。

4号戦車



4号戦車も3種類ある。H形は4号戦車の中では装甲も厚く、射程も2000mと頼もしい。なるべく後方から援護射撃させて大切に使うぜ。

ティーゲルI



序盤しばらくして配属される高性能戦車のひとつで、射程が最高の2400mと長い。攻撃力もあり装甲も厚いが、速度が遅いのでこれも援護用戦車かな。

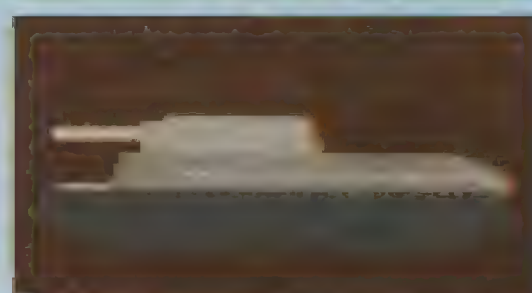
砲火を交える強力なライバル

BT 7



この4台はソビエト軍の戦車だが、敵ではいちばん種類が多い。この戦車は、その中でもかわいいほう。

BA 10



装甲が少ないかわり、移動速度がけっこう速いのだ。射程も1000mしかないが攻撃力はある。あなどってはいけない。

T 26



BT 7同様の能力だが、こちらのほうが移動速度が速い。でも、この2台はまだまだいいほうなのだ。

T 34



最初に出会う強敵。装甲が堅く、射程も1200mあり攻撃力も高い。集中攻撃しても、なかなかやられてくれないぞ。

ここまで来てしまったら、

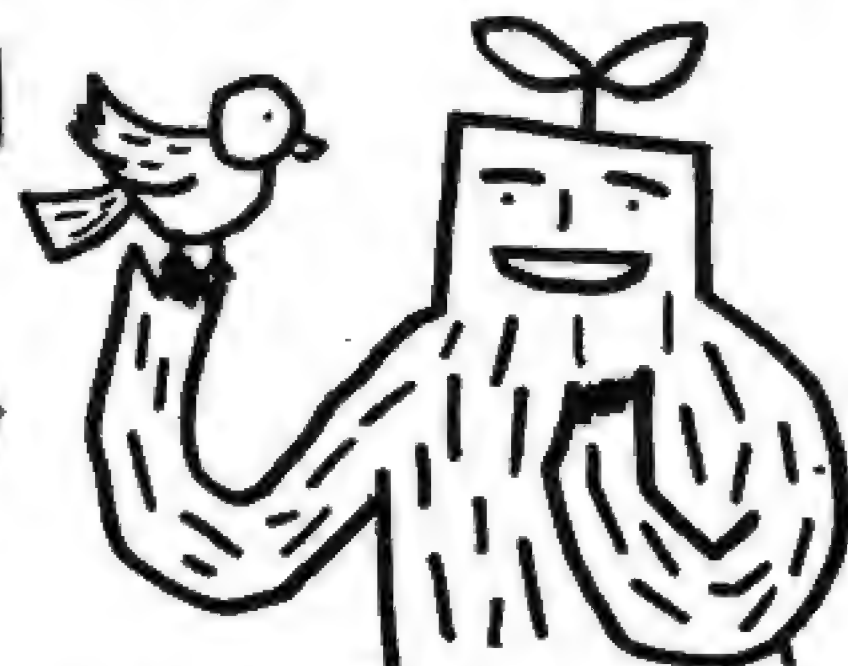
狙うは
完全勝利!

メーカーさんからひとこと

いよいよ発売の迫ってきた「騎士伝説」。みんなの熱い期待に応えて、勳章キャンペーンを実施する予定です。キミがゲーム中に与えられた勳章の高さにより、抽選でプレゼントをさしあげます。くわしくは取り扱い説明書を見てくださいね。

BEEPLE LAND

びーぶる
ランド



ワクワクするような新作がたくさん控えて嬉しいね。しかしそーなると懐が……。暑さに負けず、バイトに残業に頑張ります。ゲーム達が待ってます。

●僕が感じるのはセガってCMが上手くないなってことです。他社と比べるのはどうかと思いますが、ソフトが売れる理由はCMにもあると思うのです。任天堂のCMはゲーム画面を見せず、アニメや人形による特撮でとても楽しそうな雰囲気を出しています。いくら素晴らしいグラフィックのゲーム画面でも、数多くの豪華な映像が次々と映されるCMタイム中では見劣りしてしまうことがあります。任天堂の制作者はそれがわかっているのではないのでしょうか。マネをしろとは言いませんが少し参考にしてください。

(神奈川県・東京エタノール・17歳)

●ソフトの質ではもはや優位のメガドラですが、ことCMに関して言えば負けています。まずSFCなどの違いは、見た後に頭に残らないということ、つまりインパクトが非常に弱いのです。それは単に内容だけではなく、単発で放送しすぎるからです。早口のナレーションであっという間に終わってしまうのですから。僕だったら番組を1本に絞り、集中的に流します。そうすれば自然にセガやゲーム名が頭に残ると思いますが。

(東京都・ホップ松嶋・22歳)

●CMよりゲーム紹介をメインにした番組を制作したほうがいいと思

今月の論



セガのCM、わたしならこうする

知名度アップ、シェア拡大に貢献するのは、やっぱりCM。ヒットすればそりゃもう。

う(もちろんCMがなくていいわけではない)。1つの番組を作ればゲームに興味を持っている人たちに効率よく目につくし、じっくり紹介もできます。なによりサードパーティーの作品や、発売ずみのソフトも紹介でき、新規ユーザーや未所有者への宣伝になるのではないのでしょうか。

(東京都・SUZAKU・20歳)

●テレビCMなんてもう古いノ力を入れたってたかが知れている。それよりセガのアーケードゲームなどのデモやコンティニュー画面にCMを入れたらどうだろう。とりあえず「アーケード版ソニック」でも作り、「MD版も好評発売中」って表示するとか。

(北海道・Bloody.N・24歳)

●最近によくセガのCMを見かけるようになったが、今1つインパクトに欠ける。例えばメガドラ2のCMにしてももっと価格を強調したほうがいいのではないかな。本当に巻き返しをはかりたいなら、比較広告など多少の冒険を試みるべき

だ。それと、いつも4種類ほどのCMが流れているが、1〜2つに絞るべき。今何を売り出したいのかハッキリ意思表示しなければ一般の人の注目は集められない。

(滋賀県・ヒル木暮・16歳)

●セガのCMって、古くは「隣のゲームはもうつまらない」、海外のソニック版比較広告、ゲームギアの「まだ白黒でやってんの？」など挑発的な(?)ものが多い。でもこれって「1番になれない者の小賢しい悪知恵」って感じがして、肩身が狭い。もっと堂々と商品をアピールしてもらいたいものです。

(大分県・ターザン鈴木・19歳)

●僕だったら、ソニックとテイルスをニュースキャスターのように起用して、たくさんのソフトを面白く紹介します。小学生に「カワイイ、カッコイイ、ほしい」と思わせるCMこそいちばん効果的で、

セガに今必要なものだと思うからです。それには内容を小学生のレベルに合わせなくてはなりません。

(兵庫県・シーエムシー・13歳)

●今までのCMって何となく真面目というか堅いと思いませんか？それはそれでよいのですが、やっぱり「あっ、これ面白そう」って思ってもらわないと。それとどういうゲームかを説明しないといけないでしょう。でも短時間では難しいから、まずソニックのテレビアニメを作って漫透させてはどうですか。金と手間はかかるけど、わかりやすくするためにはいいのではないのでしょうか。

(島根県・小西大・25歳)

●「ファミコンばかりやってないで勉強しろ」とは言われるけど、「メガドラばかり〜」って言われたことは一度もない。でも最近ではセガという企業名を知ってる人は多くなってきた。テレビゲーム機をどれでも「ファミコン」と呼ぶのが当たり前になってる今、この際セガの企業CMと込みでハードやソフトを宣伝して、差別化をはかるというのはどうだろう。

(新潟県・牛山・17歳)

10月号
の
テーマ

見た目が動きか

わたしが納得する移植度
です



USER'S VOICE

ギョーカイに!ゲームに!
いいたい放題

●6月号の「論」のテーマでもあった32ビット機。私はいらなと思う。だが、メガドラの性能ではどんなにプログラム技術が向上しても、これからは少し無理な気がする。そこでやはり、新ハードの前には、現MDの性能をアップさせる周辺機器を発売してもらいたい。カートリッジスロットに差し込むタイプで、パワーアップの要素は言うまでもなく、色数やスプライトなどのグラフィック関係。

こうすることでアーケードの移植はしやすくなるし、他機種と比較されても劣らず、そしてなによりメガドラの寿命と新ハード体制のための準備期間が延びる。ぜひとも次のマシンは中途半端なスペックではなく、高いクオリティを実現してもらいたい。

(宮城県・企業戦士山崎・19歳)

●時々、MDユーザーであることが嫌になる。それはソフトのせいではなく、ユーザーの考え方が嫌いなのだ。理由は、やたらと性能論

議に走りたがるところ。そんなことはメーカーが気にすればいいことであって、ゲーム制作に関わってもいない者が、性能の限界を云々するなど、滑稽の極みではないだろうか? 例えば色数だが「ソニック2」や「スーパーファンタジーゾーン」を見れば、要はセンスとわかるはずだ。

(石川県・清水康彦・20歳)

●とにかくドットの粗さばかり取りざたされる「ナイトストライカー」ですが、私はこれでいいと思います。確かに見た目の印象は悪いですが3日もたてば少々粗い絵にもなれてきます。しかしプレイ感覚や爽快感というのはどれだけの繰り返し遊んでも、駄目なものには満足できません。このナイスはグラフィックを犠牲にしたぶん、スピードや音声の点でメリットが多いのは確かです。

最近のゲーム機慣れた人は画面表示にうるさすぎます。BASICの世界では4ドットキャラなんて

当たり前のように使われてました。

(大阪府・洲上和憲・22歳)

——グラフィック命! の人には納得のいかなかったナイス。そうした意見は今後の移植作にも反映されるかもしれません。10月の論で意見を募集します。

●メガドライブと出会ったのはちょうど1年前。従兄弟がMDのソフトは安くて面白いと言っていたから購入したのに、最近の新作ソフトを見ると8,000円台が当たり前。とてもじゃないけど僕ら小学生には買えません。せっかくセガさんたちがいいソフトを作っても他の機種と同じように、手が出なくなってしまいます。5月号で高いとってた人は17歳だけど、きっと僕と同じように思っているはずだ。

(熊本県・木村寛成・11歳)

——長い時間を費やした制作スタッフの苦労はわかるけど、お給料をもらう身でも安くは感じないもんね。メーカーさんぜひ一考を。

●6月号の「ボールジャックス」

の記事を読んで、早速アナログパッドで縦画面プレイを試してみました。家庭用テレビゲーム機で縦画面を体験したのは初めてですが、まさに業務用機感覚。遊びながら思ったのですが、縦スクロールのシューティングなどにも応用できないものではないのでしょうか。縦SHTはやはり縦長画面の方が奥行き感も出せます。2画面タイプのモードが入ったシューティングでも開発し、最近低調なメガドラSHTの大ヒット作にしてください。

(大阪府・GGもコンパクト化・23歳)

——大画面テレビの家はプレイのたびに大騒ぎだろうね。とりあえずアナログパッド所有者だけの特権としてB」を楽しんでみてね。

●セガが新しい大作RPG「サージングオーラ」を開発しているそうですね。しかもキャラクターデザインにいのまたむつみさんを起用するというので、二重の喜びです。そこで考えたのですが、パッケージのイラストをシートの表と裏に描き、リバーシブルにしてみてもどうでしょうか。これならあの美しいイラストを2倍楽しめます。なんと言っても、メガドラ以外のパッケージでは真似ができませんからね。

(北海道・加藤知一・19歳)

◆餓狼で一番印象的なのはサウンドビーチの乳ふりギャル。高校時代のグラマーな女の子を思い出しました。「起立!」で席を立つたびに胸がぶるんとゆれ、僕の〇〇〇も思わず起立……トホホ。(東京・テツヤ・24)

◆佐賀県で何地方にあるか知ってますか? (佐賀・タケシ・15)

◆お姉さんのお腹ふよふよ お母さんのお腹ふよふよ お婆さんのお腹ふよふよ (東京・クミコ・18)

◆受験生の俺を勉強そっちのけにするような熱いゲームはないのか? あったら困るけど……。

(愛媛・マサヤス・17)

◆6月号の裏表紙は表にしたまま枕

元に置けない。うなされそうだ。

(神奈川・テルヒト・20)

◆カーバンクルが実在したら私財を投げ売ってでも買うだろう(けろっぴでも可)。(徳島・ツヨシ・19)

◆頼む、誰かMEGA-CDカラオケが

ひとことfromびーぷる

売っている場所を教えてください。

(福島・ヒロシ・21)

◆暑くなってきた。今年もまたエアコンのない夏が始まる……。

(愛知・シュウジ・21)

◆Jリーグの「オレオレ」がウルセー!! 誰か同意してくれ。

(福井・カズヤ・16)

◆初代MEGA-CDユーザーは電源が1つですむ「ACアダプタ2」の発売を待っているのだ!!

(東京・トモオ・25)

◆仕事のストレス解消にゲームとゲ

ーム雑誌は最高ですね。フ〜日本は疲れる。(新潟・シュウジ・32)

◆5月号「名馬の厩舎」のロンドン小林氏は伊集院光に似ていると思ったのは俺だけじゃないはずだ。

(長野・ダン・22)

◆今日とっても嫌なことがあった。

いい歳してドラえもんがいればいいなあと本気で考えてしまった。みんなもそんな時あるよね(…ないか)。

(神奈川・ハルミ・28)

◆仲間内ではゲーセンにぶよりに行くことを「ゴーファイヤー!」といっている。(東京・タカシ・22)

◆「敵に核攻撃を仕掛ける」……着弾寸前にゆ〜なよな(注メガロマニア)。(愛知・ヒデユキ・23)

◆やはりソフト開発はすごく疲労がたまるとは思いませんか。ゲーム完成記念のときの言葉を聞くと、こんなに大変なら、どんどん続編を出してほしいなどと言っちゃいけない気がして。(埼玉・カズミ・21)

いらすと



いつも綺麗に描いてくれる人たちの感謝と、もっとイラストが見たいという声にお応えして、どーんと1ページ特別企画だぞ。



茨城県・寺田志郎・18歳

128色のグラフィックをモノクロで見事に再現。なんてね。



宮城県・高樹渡・21歳

こんなふうにイラストで熱い想いを伝えてくれるのもOKだぞ。



福島県・小林征生・16歳

人気急上昇中のガンスタ。ゲーム同様、ド派手に描いてくれ。



福島県・よんごう(♂)・16歳

野郎2人を手玉に取るプレイスの姿、いやはや恐るべし。



埼玉県・清瀬(♂)・17歳

ギャートルズ風のうずまき太陽が、時代を的確に表現しています。



新潟県・新(♂)・17歳

ギザンギザン同様に、ザンギイラストも少ない。次回よろしく。



神奈川県・まつき(♂)・17歳

プラスはもろんだけど、そろそろ次の発表もしてほしいよね。

三重県・墓掘り人(♂)・19歳

東京都・ヴァフィオン原(♂)・7歳

静岡県・南紀2泊3日(♂)23歳

愛知県・おみつ(♂)・19歳

東京都・こざね・15歳



いやーほの〜ほの。この世界観でゲームが1つ作れそうだね。



超兄貴だったらいいけれど、超ソダンだったらどーする？



君の家のメガちゃんには、質のいいエサ、ちゃんとあげてる？



餓狼も人気題材の1つ。でも残りの人は影が薄いんだよなあ。



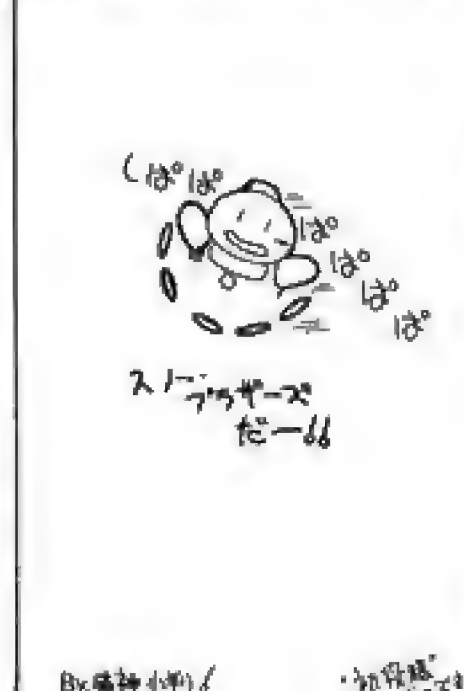
伝説となりつつも、いまだ衰えぬアリサ人気。アレクもよろしく。

埼玉県・猫神小判ノ・15歳

宮崎県・黒木律子・16歳

群馬県・風牙雷蔵(♂)・21歳

神奈川県・遊一郎(♀)・18歳



シンプルさもベリグーだけど、彼らを選んでくれたのがうれしいね。



夢を信じてがんばってね。SFシリーズのキャラ担当になれるかも……。



秋になったら存分に使ってくれ。ただ、このベガ、女っぽいなあ。



相乗効果ってヤツを期待したいね。独特のタッチ、いつもありがと。



背景はお菓子の山。ご飯お預けで戦う彼女には恵みのアメ!?

兵庫県・横見龍蔵(♀)・20歳

FOR COMPUTER AGE びーぷるMEGAトーク

●6月号で「マークIII」のソフトを定価で売ってる店がある」云々と書いてあったがまだ甘い!! JR大分駅前の某玩具店には「ドロール」や「ガールズガーデン」を新品・定価で売っている。

(大分県・ターザン鈴木・19歳)

——お、SG-1000 (セガの初期家庭用ゲーム機)のソフトだね。



神奈川県・宮守春香(15)

何のこともわかんない人は過去のBEメガの「ダークウィザード」の記事を読み返してみよう。しかしよくまあ気づいたね。

「コルコ13」も売ってるかなー。

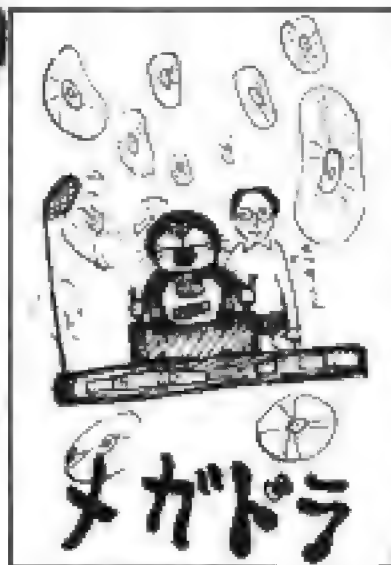
●かなり前の話だが「タイムギャル」の主題歌CDが当たった。1つ疑問に思ったのはCDのC/Wに「時空を越えて」のオリジナルカラオケ。あんなのどこのカラオケBOXに行ってもないと思う。

(神奈川県・トランスケン坊・18歳)

●今、テレビが故障してゲームができないが、しなくても生きていられるんだなーと思うキョウコノゴロ。(島根県・小西大・25歳)

●スクープ! 頭脳集団オベロンズ筋の情報によると、惑星国家アンタレスのスカレット王女(1701)がメガドラ版「メガロマニア」出演にあたり、整形手術をしていたことが判明しました。マッドキャッ

香川県・ぶち



埼玉県・永沼純也(19)

ブ氏(4245)は「見せかけの美しさで(中略)卑劣な手段!」と発言。これに対し王女は「みんなやってるじゃないの!」と怒りの念を表明し、姿を消しました。一部では戦争の準備が進んでいるとも伝えられ、予断を許さない状況となっているようです。

(茨城県・ASMO DEUS・19歳)

——これぞまさしく、先月号から募集を始めた「メガドラ噂の真相」向けのネタだ! もう一度宣伝す

るけど、あることないことを問わず、メガドラ周辺の未確認情報をどしどし寄せてちょーだいね。

●今、無性にピンボールにハマっています。一番好きな台は女性アンドロイド型ロケットのデザイン(なんだそりゃ)のやつ。アンドロイドの口にボールを入れると喋りだすという、へんな台です。

(東京都・歌舞伎町Z・22歳)

——それ、新宿で見たことあるぞ。

満員御礼

JUNKプレゼント

担当編集者の予想に反して、意外な盛り上がりを見せてきたJUNKプレゼントです。6月号のプレゼント品、ファラオの棺型カンペンケースには実にたくさんのハガキが寄せられました。応募の際に一番好きなエジプト王とその理由を添えるよう告知したところ、歴代のさまざまな王の名前が登場しました。一番多かったのはクフ王。最大のピラミッドを建造しただけあって人気が集中しました。それ以外ではラムセス2世、アメンホテップ4世などの名前が挙がっていました(「少しメジャーすぎるか」と前置きしてあるにもかかわらずアメンホテップ4世を挙げたのは兵庫県の封木洋文さん、アナタだけです)。

で、肝心の当選者は「この人しか知らない」という理由でクフ王を選んだ、三重県の中村裕規さん。「あとで本で調べたら、カプラー王、メンカウラー王、ツタンカーメン王などが載っていた」というコメントが、かなりいいです。おめでとうございます。

さて今月のプレゼントは、「先月行われた東京おもちゃショーで配られていたカプコンのバッグ」です(提供者ジョージ)。ほしい人は、子供たちに夢を与えるおもちゃをひとつ考案して、7月20日までに応募してください。

配布物にははつくりがしっかりしている。希望があればBEメガ編集長のサインをつけちゃうぞ(いらないか)

トメス3世
理由—強、いさ



兵庫県・福井雄一

熱血4コマMDくん



愛知県・藤谷宏治(31)

いや、絵も字もウマイノ、ネタ的にちよつと掲載時期が遅れたけど、いいよね

カルチャー独立宣言

某誌で「名称がださい」と言われたメガドライバー。だが真のメガドライバーたるもの、そんなことを気にしてなんかられない。さあ、6Bパッドで昇龍拳コマンドのイメージトレーニングだ! (どんな関係があるのかよくわかんないけど、役に立つ日もあるさ)。

今月は日本各地のメガドライバーから寄せられたハガキの一部を紹介しよう。このような単発企画ネタも大歓迎だ。先月号から募集を開始した「メガドラ噂の真相」同様、どしどし応募してくれ。

メガドラアカデミー賞'(ダッシュ)
選考者:大分県・ターザン鈴木(19)

■売ってない賞

「ひょっこりひょうたん島」……「え? 出たの?」って感じのゲームでした。

■やってみたかった賞

「RPG伝説へポイ」……いかにもゲーム化狙いのアニメだったが……。ちなみにBEメガでタブーの「ムー〇ダン〇ー」もエントリーされていました(おいおい)。

■本当に作ってるの?賞

「パワードリフト」……制作期間ただいま5年。今世紀中に出るか!?

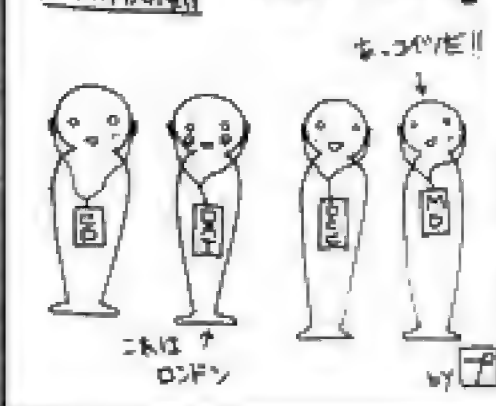
■怪サードパーティー賞

ユニバック……はい、予想通り。当時「XDR」の売れ行きがよければ第2弾、第3弾とソフトを出します」とコメントしておりました。南無。

■怪ゲーム賞

「キャプテン翼」……発表後いきなり聞へ。何なんだ!?

超ありがち企画
Xドライバーを
採せ!!



たしかにアリガチかも。中級編、上級編、マニア編(これがポイント)に期待する。

愛知県・フ(18)

隔月連載

あの素晴らしきシーンをもう一度

マップがやたら広かったり、操作反応が悪かったりして「どうもイマイチ……」というソフトを買ってしまったら、アナタはどうしますか？ 売る？ しまう？ ○に○○る？ (自粛) いずれにしろ、二度と目を向けないのはヒジョーに損です。ここは考え方をガラッと変えて、そのソフトを「ゲーム」としてでなく「テレビに何だかチラチラ映って、ついでに音も鳴るもの」としてもう一度見てみましょう。すると以前には気づけなかった魅力が、ほら……。



「餓狼伝説」(セガ)アンディの投げポーズ
情報提供：香川県・麗梅亜Ⅱ世(17)

★主人公キャラだって主張する
スーパーハイドライド/アスミック

「スーパーハイドライド」は、主人公関係のパラメータが異常に凝っている。持ち物の重さの概念まであるのにはゲンナリした。でも、キャラの状態に「おながすいた」とか「ねむい」といったものがあるのはおもしろかった。わざとそのままの状態にして苦しめる……といった楽しみ方もある。(山梨県・あはまりだ・21歳)

★スピードとサウンドのSHOW TIME!
シャドーダンサー/セガ

「スーパー忍」の陰に隠れてあまりパツとしない「シャドーダンサー」ですが、グラフィックや音楽のセンスはなかなかのものですよ(忍犬もカワイイ)。特にボーナス面は最高。ビルの谷間を丸腰で下降しながら(このへんからしてすでにスゴイ)ザコ忍者の編隊を手裏剣で撃ち落とすという単純なものです。スピード感とサンプリングボイスをふんだんに使ったノリのいいBGMは一見の価値アリです。

(岐阜県・山中仙人・18歳)

★最先端格闘ゲームのネタもと?
パワーアスリート/KANECO

KANECOの「パワーアスリート」の登場キャラは素晴らしきシーン/なぜなら、今ハヤリの対戦格闘アーケードゲームのキャラ設定に多大な影響を与えているからだ(下のカコミ参照)。発売当時はあまりに先を行き過ぎていて受け入れられなかったけど、「パワーアスリート」の魂はちゃんと人気最新ゲームに引き継がれているぞ。まあ、大もとをたどればストIIに行き着くんだけれど、それはこの際目をつぶろう!

▶露出度控えめ女性キャラ



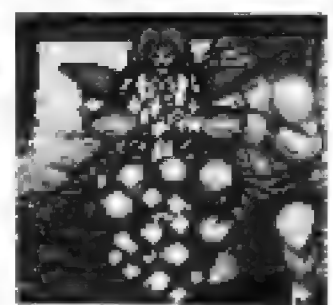
女の子だからといって色っぽい服装じゃない硬派さが「ファイターズヒストリー」でも採用されている。あまり嬉しくないが、

▼ワープ移動

武王のワープは「ストIIダッシュターボ」のダッシュに引き継がれている。もちろん、出現場所は数倍マシンになったぞ!



◀「オーレイ」



ニックの決めゼリフは「餓狼伝説2」の激キャラ、ローレンスに流用。ホントによく似ているので、聴き比べてみよう。

まだまだ足りないぜ

このコーナーでは、地味なゲームのキラリと光る部分や、人気ゲームの隠れたお楽しみポイントの報告を募集しています。「誰がなんと言おうと、あのゲームのココは素晴らしいんすよ!」といった思い入れタップリの意見、どしどし送ってちょうだいね。

×ガドラMANIA×



びーぶるランドへの投稿は……

論

USER'S VOICE
いいたい放題びーぶるMEGAトーク
&ミニコーナー

イラスト

四コマまんが「MDくん」キツイものからほのぼのネタまで、MDくん&ファミリーを描こう。

●10月号のテーマは「私の納得する移植度」です。限られたマシンパワーの中で、動きに重点を置いて移植された「ナイトストライカー」の評価は2つに割れています。今後は完全移植が困難なアーケードゲームも有り得るでしょう。動きを重視するか、グラフィックにこだわるか、はたまた完全な移植技術の確立まで待つか。みなさんの意見を寄せてください。

●メガドライブ(TERAやG.G.も含む)ユーザーの声を伝えるコーナーです。ゲームをプレイして、他の読者にぜひ聞いてもらいたい、感動や怒り(いちゃもん)。ハードやソフト、メーカー(開発担当者)やライターなどに対する意見や希望。その他、ギョーカイやゲームを取り巻く環境に対して思うことを送ってください。掲載されたハガキに対する支持や反対の意見もOK。ハミダシ用のネタも待ってるよ。

●身のまわりでおこった愉快なこと、何だかへんなもの、思わず笑ってしまう広告の誤植など、おもしろいネタなら何でも募集しているよ。そのほかにも各ミニコーナーでそれぞれおたよりを募集しているぞ(「思わず唄ってしまいました」と「メガドラ素晴らしきシーン」は隔月交替)。意見や新コーナー案なんかもどんどん送ってね。

●ハガキに黒ペン(鉛筆やカラーは不可)で描いてね。初投稿者大歓迎だ。おっと常連もがんばってね。味のある作品まってるよ。

なお、「びーぶるランド」採用者全員(ひとことfromびーぶるを除く)に図書券(500円)を、抽選で3名に最新お好みソフトを差し上げます。

7月号のゴメンナサイ

●P.39「リーサルエンフォーサーズ」の記事中、「業務用画面は右ページ」とありますが、正しくは「左ページ」でした。

✉あてさき

〒103 東京都中央区
日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)「BEEP/
メガドライブ」編集部
(〇〇〇〇〇〇コーナー)係まで

*住所、氏名(ペンネーム)、年齢、ほしい新作ソフト名を必ず明記してください。

ペンダ通信



責任編集
(株)ソニック

シャイニング・フォース外伝Ⅱ発売記念

やあ、みんな。2カ月のごぶさたをしてしまったが、元気だったかい？ 実は、ボクはこの2カ月の間に、インドに修行に行って、正義のヒーローとして生まれ変わってきたのだ(大ウソ)。

さっそくだが、ボクたちの自己紹介をしましょう。ボクたちは5人あわせて、「一人戦隊秀V」というんだ。どうだ、カッコいい名前だろう。

ちなみにボクは、1号だ(と、思う……)。

ボクたち秀Vの使命は、悪を滅ぼすこと！ ただ、それだけ！ おおっ、なんてシンプル、そんなもって、ビューティフル！

ダークドラゴンだろうが、イ・オムだろうが、パラメータを知りつくした私にとっては、赤子の手をひねるようなモンだ。マックスやニックの手を、借りるまでもない！

(うそつくな！ ポコポコに、やられておったぞ！)

そう、そう！ もう、ポコポコにされちゃって、イタイ、イタイ。って、そうじゃない！

だれだーっ！
(ドタバタと駆け回り、そこら中を家探しする秀V 1号。しかし、侵入者は、逃げた後だった)

ハアハア、今の口調は、格言道場の道玄だな？ この前、ボクが道場に乱入して、セリフが減ったことを、根に持ってるらしいと、噂には聞いていたが……。

まあ、いいか！ 気分を取り直して、最初からいこう！

私に逆らえば、死あるのみ！ 怖いモノなど、納期以外には何もない！

さて、来月からボクは、悪者退治に出かけることになっている、らしい。

そこでだ、秀Vの乗物や怪獣など、なんでもかんでも募集しちゃうぞ！ テーマソングとともにやってくる、秀Vの雄姿を君のアイデアで盛り上げよう！ そして、最後にゃゲーム化だあ！(笑)

気にしないで
強く生きるのよ！

こんなんがボク達の
産みの親なんて……

テーマソング 進め秀V 作詞/田口泰宏

誰かが助けを求めてる
悪を倒せと叫んでる
遠く銀河の彼方から
不屈の闘志が立ち上がる
岩に染み入るセミの声ー
背中に受けて大爆発だー
みなぎる力だドカンドカン(オーノ)
1人で5倍だドカンドカン(ヤーノ)
輝く未来に熱くはばたけ
一人戦隊(一人戦隊)
シュウV



高橋宏之の

業界をおもしろくしたいよ〜ん!!

最近の調査によると、昨年末を境にしてビデオゲーム機の稼働台数が急激に落ち込み始めているのだそうです。昨年末というドラクエV・FFVが発売された以降ということになるのでしょうか、ビデオゲームを代表する両大作の発売を境にしてビデオゲームをやる機会が減り始めているということになるのでしょうか? もしもこれが事実だとすれば、ゆゆしき問題ということになるわけです。

大作ゲームが市場を引っ張る構図というのは昔からありましたし、ボクもその片棒を担いでいましたから、それでいいと思うのです。むしろ問題にしたいのは、そういう大作ゲームが次のゲーム需要を喚起していないことなのです。

かつて大作ゲームが出ると、その前後はハードの稼働率が上がって市場自体を引っ張り上げたものでした。そして、大作ゲームだけではなく定番ソフトなどもそこそ

こに売れたものでしたし、業界自体も活気づいたものでした。今回の場合も、そうなるだろうと思っていたのですが、出ているタイトルの割には活気づいたようにも思えませんでした。しかし、そういった話を実際に聞いてみると「市場の原理が変わったのかなあ」と思わざるを得ません。そして今や変わりつつあるのは市場原理だけに止まりません。昨今の家電メーカーのゲーム市場参入なども含めて、



髪を切ったばかりのさわやかな社長。春風にルルル〜ってカンジだ。

閉鎖的な市場から開かれた市場へと、大転換を迫られつつもあるようです。もしも、市場の変革がマンネリによるものならば、いい刺激になるのかも?

田口道玄の格言道場

武 フォースIIの曲リストの中にシュウVのテーマってのが混ざってたけど、これはなんだ?

田 あれ? 気がついた? そうなんだよ。歌詞もう見た? なかなかイケるでしょ? ね。

大阪府 じゆう
めざせ!
武内先生賞
でも特典はナシ♡

こののび夫
あやまれ
すまん

武 おーい! フォースIIの作曲が遅れてもいいの? まったく、こういうくだらないことにパワー使うんだったら真面目に仕事しろよな。大体、緊張感が……。

田 こらこら、ぶつぶつ言いながらそこで作曲始めないように……

武 あ、……ま、時には息抜きも必要だよ。それはそうと、道玄が見あたらないね。どこ行ったの?

田 さあ? 僕も今日はまだ見てないんだよ。もしかしたら秀Vに退治されてたりして……。

道 ハアハアハア……。どうにか逃げおせたようだな……。

武 よ、どうしたのさ、息なんか切らして。年には勝てないか?

道 何を言う! ハアハア……。左のほうで何やら正義の味方を名乗る怪しい一団を見かけたのでな、ハアハアハア、成敗してくれようと思ったのだが……。

田 逆に退治されちゃいそうになって逃げてきたわけね。

武 なっさけな一っ!

道 くぐぐ……。おのれ秀V! かくるうえはこの私が秘密結社ドゲンを組織し、打倒秀V&世界制服を狙うぞ!

田 おいおい征服の字が違うぞ。

武 ドゲンのテーマも作るのか。

道 秀Vめ、見ておれよー。

ソニ通 MANIA



いつもお便りありがとうございます! 外伝II、フォースIIともども、応援のおハガキお待ちしております。

日本ー!



神奈川県 みつまめ

石川県 東久美子



まだ未定 OL岡田 HANAKOのOL日記♡

いきなり、ごめんなさい。

フォースIIやら外伝やらで忙しいため、すっかりソニ通の記念品の発送が遅

れてしまいました。粗品の変更の予定はないし常連の方が多いので、3~4カ月分まとめて発送します。同じ物をいくつもらってもちょっと、というコトで、ごめんしてちょーだいませ。

栗原画伯にいただいたヨーグルト人形をやっと公開いたします。

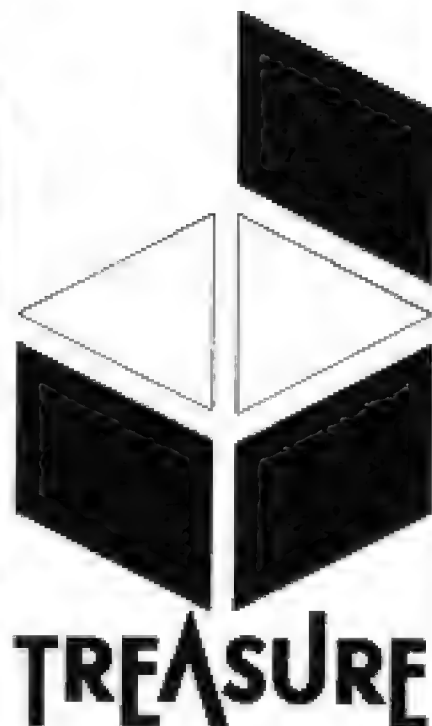
お弁当(自分で作ってるのよ)を食べてるとこで恐縮ですが……。



TREASURE FACTORY

とれじやあ ふあくとりい

お宝生産
工場でいっしょに



シャイニングⅡでソニックCDが VRしたらマックとガンスターで GO!

～おもちゃショー潜入レポート～
いやあスゴかったな、おもちゃショー。青や赤の春麗が…うひゃうひゃ…ちがうっつーの! どのメーカーさんもここぞとばかりに自信作を発表してたよなー。

我がメガドラ陣営もシルフィードにパーチャレーシング、SFⅡにPSⅣと大作が勢揃い。で、気になるトレジャー作品、マックとガンスターの具合はどうかっていうと、どちらもグーノ 特にガン

スターは告知が早かったせいか、これ目当てに来てくれたお客さんも多かったみたいで黒山の人だかり。みんなの注目を浴びるなんて開発者みょーりに尽きるってなもんだぜ! うるうる……ぐっすん。

プレイした人はわかると思うんだけど、ショーに出したROMは2ステまでしか入ってないヤツなんだ。けどこれで3ステ以降が気になるだろ? さらに発売が待ち遠しくなっただろ? 思うツボだ



セガブース前で遭遇★ぶりていサゴイちゃん & スタ麗ご出身のスパークスター様とたわむれる前川社長。バッジとマグカップください。

ぜ!

それにしても社長ってばスパークスターと遊んでばっかいないでちゃんと他社の商品チェックしたのかよ。っとにも一何のためにおもちゃショー来てんだよ。えっ…早砂に会うため…?! あっそーですか(だーガッカリ)。



いざマクハリノ わくわくおもちゃショー/でも内心ドキドキ。だって俺達の作ったゲームが初めて大勢の人の目に触れるんだもん。

ガンスター
ヒーローズ
ウラの巻3

必聴! ガンスター そのサウンドの魅力

無意味でありながらもファンキーノ これぞまさしくアクションゲームには欠かす事のできないノリノ アーケードのノリをいかになく発揮したこのガンスターのサウンドは、一度聴いたら忘れられ

ないだろう。レトロな雰囲気为基础としたメロディーと、迫力あるリズム、そしてSE。その独自の世界観は、他に類を見ないといえる。メガドライブだからできるノまさしくこの音はMDでしか聴く



ガンスターの迫力サウンドを生んだご当人、シャイなNON氏。ご自慢のピアスが光る。

ことのできないオリジナルなものだ。絶対買うべし、必ず聴くべし。

ザコの野望
全国版 いほん



NetWork

トレ吉 いや～まいったな。これみんなオレへのファンレターかあ。けっ…照れるぜ。
知世 なにネボケてんのよ! ふあくとりい宛にきたハガキじゃないの。特にガンスターの反響が多いみたいネ。みんなありがとう。
トレ吉 これから毎月ハイレベルなイラストやギャグかましてくれたハガキには、名誉ある《ハイパー大賞》を贈るんだってな。
知世 そーよ。しかも採用者全員に、はんちゃんやかふいちクンの直筆イラスト入りオリジナルテレカを、プレゼントしちゃいます。
トレ吉 そいつあスゲーな。オレもほしいノ



東京都・ゆいの

栄えある第1回受賞者は米東弓道男クンに決定。トレジャーマンの悲哀を見事に表現してますね。

・ハイパー大賞・



鳥取県・米東弓道男

タメになる業界講座

【今月の講師】 シンドオ カナメ

うー仕事しなきゃあ。仕事だよ。うん……あ……
シ・ゴ……っ・かーっ／海が俺を呼んでるぜ!



そんな訳でマクドナルドがUP
したと思ったら、いきなり次の企
画が走り始めて、日々とっても忙
しい私がシンドオです。

とか言ったってねえ。うち（ト
レジャー）はちゃんと人間的生活
が保証されている会社です。まー
プログラマーの中にやすごくガン
バっている人もいてそりゃー超人
的忙しさなんだけど、それでも（ひ
とつのゲームがUPするまでの平
均睡眠時間が3時間、しかも土日

正しい 会社選びのために

ナシ」なんてことはないわけで。
そんなソフトハウスが多々ある中
で、ホントうちは恵まれてるよな。
なんせちあんと眠れるんだぜ。で
まあの業界を目指している若人
達にシンドオのチヂイから一言。

「会社を選ぶ時は、自分の能力と
体力とカネと胃の具合をはかりに
かけるコトを忘れないよーに」

つーわけで、次回からはもっと
くだらん、ばかばかしいハナシを
しようと思う。ちゃーな。

味ヶツーまん （頭） トレジャー 第26回



他社のもんでもいいもんはいいもんはいいもんはいいもんは……

おタクのそーくつ

今月のお題 グロブダー

アーケードゲーム/ナムコ/1984

知ってる人だけに話す。ゲーム
性とは駆け引きだと思ふ。その担
い手がプレイヤーであって、攻防
においての判断力が試されるのが
ゲームといえる。攻めと守り、簡
単なことだが、そこに作り手が明
確かつ納得のいく制約を設けるこ
とで、そのゲームの面白さが決定
されてしまう。

「グロブダー」は攻撃と防御が
両立していない。攻撃すると防御
がしづらいが、敵の攻撃は防御な

昔のゲームには勉強になることが多い。ただ
の懐古趣味ではない。温故知新でゴーゴー!

ご推薦者 1993/波



黒ヤギからの手紙を食へ
た白ヤギ。黒ヤギは心中
おたやかではないハズ。

して防ぎきれない。それが「グロ
ブダー」一番の駆け引きだ。いつ
攻めていつ守るか。これはリアル
タイムアクションなので一瞬の判
断が要求される。だが攻防の使い
わけはハッキリされているので、
敵にやられてもプレイヤーは自責
を感じ、決してゲームのせいには
しない自分に気づくのだ。



NEW FACE INTRODUCTION

デューダ戦野の

新入社員日記

それまでコンピュータに触った事のない私は、



ほとんど「サル」と化していまふ。(実話)

CHAPTER 1 DODA OGINO

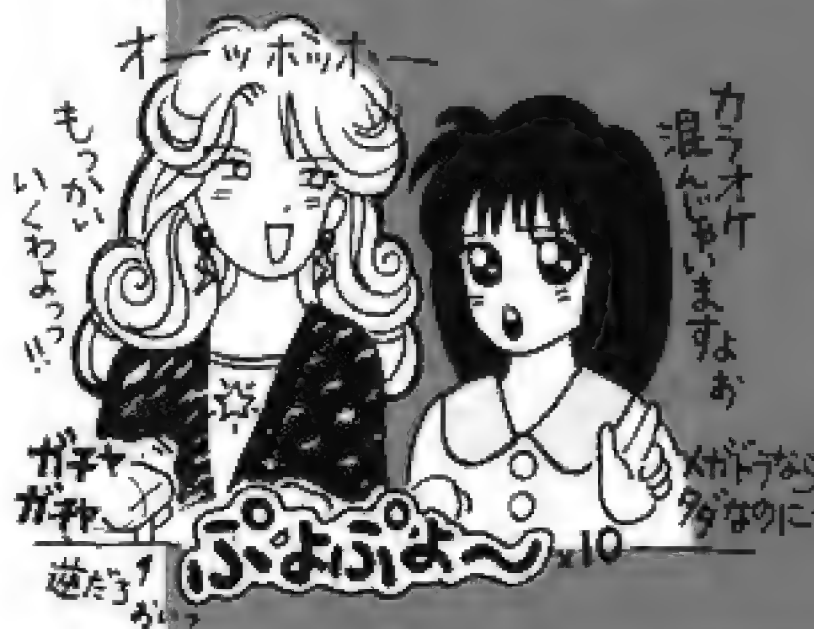
ギョーカイ1年生娘のハートフルエッセイ

知世さん乱入の巻

知世 何よこのコーナー、ちつとも
面白くならないじゃない/
美奈子 まだ3回目ですもん。こ
れからですつてば、それより知世
サン、皆さんにご挨拶しなきゃ。
知世 あら私ったら。美奈子の犬

先輩にあたる知世です。よろしく。
美奈子 犬先輩っていつてもたつ
た2カ月入社が早いだけじゃない
ですかー / おおげさんだからっ。
知世 おだまり / 人生の先輩って
コトよ。それより美奈子、今日も
「ぶよぶよ」で勝負するわよ /
美奈子 えーまたバセウまで行く
んですかあ? もお目立ちたがり
なんだからっ。
知世 トーゼン。ギャラリーがい
なくつちや燃えないじゃない。華
麗な7連鎖を披露しなくちゃネ。
美奈子 この前だまたまうまうい
ったからって、スグ調子にのるん
だから。まあいいですよ。その
かわり……
知世 終わったら、上のフロアで
カラオケ付き合っただげるわよ。
美奈子 ヤッパ / 森高イツちゃあ /

♡美奈子の「ぶよぶよ」でーじぱす



編集こーき

上野にあるセガ直営AM施設
バセラは会社に近いこともあつ
てトレジャー社員御用達です。

でも、美奈子のお目当てはゲー
センの上にある、カラオケス
ペース。いろんなコンセプトに基
づいてつくられた、個性的なお
部屋がいっぱいなんですヨ。
ガンビーとマクドナルドの開

発がアップして一息つく間もな
く、トレジャーでは次の企画が
始まってます。今度はどんな方
法でみんなを驚かせるか、そん
なことを日夜考えているスタッ
フに激励のお便りをヨロシクね。

おハガキまっています!

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP / メガドライブ編集部
「とれじゃあ ふあくとりい」〇〇コーナー係

※採用者にはトレジャーから素敵なプレゼントあげちゃうよ。

誌面
ジャック!!メガドラ
サードパーティー

やりたい放題

コットンカチ劇場

※これはアーケード版で、表示時間の関係でボツにしたエピソードです

作・タムラ ヒデキ

う〜っ!!
でかいウイロー
食べたいあつ!!
黄色い
ハービーえ〜っ
あれはなんだか
赤いような
気が...あれ、あれ
めずらしい
青い雲スケあれは
白だと思っ
ただけどあつ!!
同じ色のウイロー
が2つある同じ色のウイロー
なら1個食べて
もいいかなあ〜!これは違う
色のウイローよ
よく見て見てあつ!!
ウイローの大
編隊

え!どこどこ...

どこにも
そんなの
いない

あれ!!

ウ〜、よく見たら
ぜんぜん別のウイローでも、こんなウイロー
あったかっけ〜!!

えっ? オチがイマイチわからなかった? それはまだまだ修行不足です。もつとよく知りたい人は、この秋発売の「パノラマコットン」を絶対買おう!

株式会社 サクセス メガドライブ版 新作「パノラマコットン」絶賛開発中!! 出たら買ってちょモランマ!!

Nichibutsu の巻
Nihon Bussan Co., Ltd.

みうみうのモナコクイズ当選者発表!

...というわけで、モナコGPも無事に終わり、全国のみうみうファン(?)から寄せられた、モナコウイナーの予想は数十通におよんだ。集計結果は以下のとおり、

- ①アラン・プロスト 18通
- ②アイルトン・セナ 12通
- ③M・シューマッハ 3通
- ③ジャン・アレジ 3通
- ⑤デイモン・ヒル 2通
- ⑤ミカ・ハッキネン 2通

以下、J・ハーバート、M・アンドレッティ、N・マンセル、G・ベルガーはそれぞれ1通。ミカとマンセルの3票は成仏してもらうとして、やはり固いところに集中したって感じ。セナ・プロで有効

票全体の73%を独占した。結果はみなさん御存じの通り、昨年同様、セナに6度目のウイナーがころがりこんだ。勝負の世界なんだから「ころがりこむ」って表現はよくないね。3位を堅実に走っていなければ、その結果を生むことはなかったはず。プロストも悲運だったが、ミスはミスだ。予選3位の実力しかないマシンでセナが勝つことができたのは万に一つの可能性に賭け、弛まぬ努力を重ねた結果といえよう。

それでは、「使えなくなったミカちゃんのサイン」当選者の発表とまいりましょう。まずは栃木県の清水隆安君、大阪府の和田博一

君、群馬県の船越裕一君、愛知県のア部優一郎君、岐阜県の宮崎茂樹君、以上5名の幸せ者にミカちゃんのサインをお送りします。抽選は厳正に行われたことをみうみうがコーリン・チャップマンの名のもとに誓うものであります。

★

あつという間に今年のF1サーカスも折返し点に到達! 予想以上にセナが健闘しているが、プロスト優位は変わらない。このまま、セナが2位以上をキープし続ければ引潮状態のF1人気にわずかな光明が射すであろう。

ところで、我らの「F1サーカスCD」だが、少し遅れるかもしれない。理由は内容充実のためということだが、ホントは単に遅れているだけで内容はハナから充実している。「F-MEGA」のマネ

ージメントや「F1世界選手権」の移籍問題はそこいらのSLGやADVよりはデキが良いと思う。自分自身で欲しくなった数少ない商品の一つとして読者のみなさんに薦めたい。

さて、恒例(?)のF1クイズ、問題は今年のドライバーズチャンピオンが決定するGPはどこだ? 開催国名(日本とかイタリアとか)をハッキリ記入し、君のF1に対する考えを添えて下記住所に送ろう。正解者の中から抽選でなかなか手に入らないものをプレゼントするぞ!

それでは次回をお楽しみに。

東京都港区六本木3-4-7
KY六本木ビル2F
日本物産(株)東京事業所
みうみう係まで
必切りは8月末日消印有効!

コーナー

SCENE

毎度おなじみ「メーカーさんやりたい放題やっちゃって、かまいませんぜコーナー(長え...)」なのだ。今月は「パノラマコットン」に期待がかかるサフセスが初見参のほか、トレコ改めサミー工業も初登場だ。おなじみ日物、テンゲンのメッセージもお見逃しなく!

TENGEN の巻

AN ATARI GAMES COMPANY

韓国^{しゅうがい}のビデオゲーム 展示会へ行ってきたぞ!

去る6月12~13日、韓国^{しゅうがい}のゲーム誌が主催する初のゲーム展示会が行われました。もちろん大作が目白押しのテンゲンも出展、社員2名が出張したのです。そこで今回は、ワッテワールドとカジノについての話を、うそ、このイベントと韓国のゲーム事情などの報告をいたしましょう。

まず、会場はKOE Xという総合展示場。晴海の国際見本市会場に似ている、とっても広いところでした。過半数のメーカーはビデオでデモテープを流し、チラシを置いていただけ。日本からスタッフ^{しゅうがい}が来ていたのはテンゲンとEA

ビクターだけ(みたい)という状況の中、テンゲンブースはモニター7台とメガドライブ6台を設置して、ド派手にバーンとやりました! と言いたいところですが、なんとレンタル業者がモニター不足だったらしく、モニターは4台しか用意されませんでした。先が思いやられる展開に戸惑い^{とまど}ましたが、他社もみんなモニターが少なかったため少し安心。ブースでは現地アルバイト女性2名に、説明とテンゲンゲームカタログの配布をお願いし、いったん我々社員はおもちゃ屋さんの視察に出かけました。おもちゃ屋さんではメガドライ



大人気のテンゲンゲームズ。床に座り込んでプレイする人が多かった。

ブ、マスターシステム、ファミコンなどのソフトが置いてありましたが、ファミコンのソフトは明らかに中古品。カセットむきだしで売られてて、35,000ウォンくらい。日本円で4,700円くらいです。韓国人の感覚では16,000円くらいに感じるのではないのでしょうか。まだまだ普通の子供に買える値段ではなさそうですね。

そうそう、2日目の終了間際の子供たちにはびっくりしました。ブースの壁に貼ってあるポスター・チラシなどを我も我もとはがし始めたのです。ゲームの普及がまだ遅れている国なので、もらえる

ものは何でも欲しいんでしょうね。イベント終了後、ブースの壁は真っ白。床には何も落ちていない状態で、こんなに後片付けが簡単なイベントは初めてでした(笑)。

次に韓国を訪れる時にはハングル文字を読めるようになって、いろいろ見てまわるぞ、と心に誓い、今回のお話はオ・シ・マ・イ。…え? 今回の韓国出張で一番印象に残ったことですか? そりゃもちろん、現地アルバイトの女子大生(日本語がすごい上手)と一緒に写真を撮ったことですよ。エヘヘ……。



「一緒に写真撮ろう!」と言ったら「撮りましょ撮りましょ!」だもん。うれしいねえ。

サミー工業株式会社の巻

リターン オブ ファイティングマスターズ

チワッス! 今年からサミーの広報担当になりました、ファイマス^{しゅうがい}たけちんっす。さて、この「ファイマス」というのは、サミーで「ファイティングマスターズ」と呼ばれているものです。一部の方々は御存じかと思いますが、もともとサミーはメガドライブのサードパーティーの「トレコ」と呼ばれていたメーカーで、「ファイティングマスターズ」はサミーの作品でもあるのです。

はたして、「ファイティングマスターズ」と聞いてどれだけの人か反応したでしょうか? (知らない人のほうが多いかもしれない…)

…)知らない人も知ってる人も、せっかく今回スペースをいただきましたので、再認識の意味で「ファイティングマスターズ」のプレイバックをやらせていただこうと思います(このゲーム好きなんです……)。

というわけで、今回は当時、ゲーム本編では明かされなかった登場キャラクターの裏プロフィールと設定を紹介しましょう!

●ラリー・アーム・クライセント
地球代表のプロレスファイター。常に格闘界のエリートロードを突き進んできた男だが、魔神ヴァルガスの来襲により、己の未熟さ

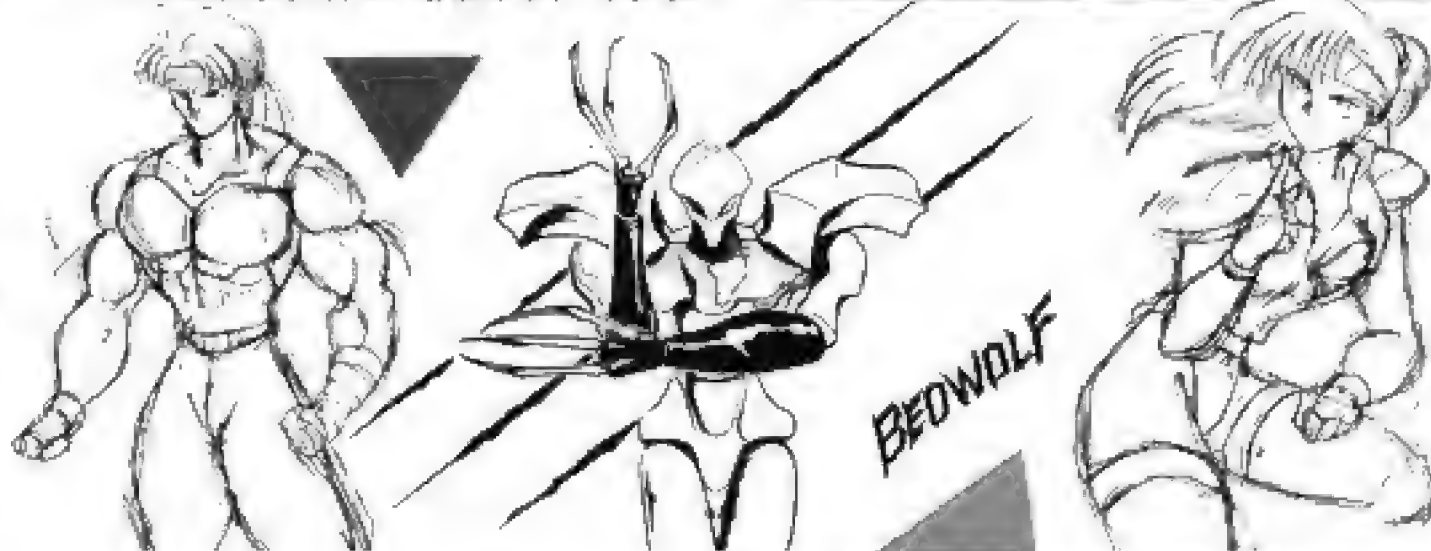
を痛感し、新たな闘いの道に挑む。趣味はプロレスゲームとトレーニング。女はどうも苦手。

●モーリン・ノーステラー
惑星イオナ代表のアマソネス。見た目は真面目だが、じつはイケイケギャル。自分より弱い者は存在価値すらないと考えている。ラリーには一目置いてる。現在24歳。

●ヴェオ・バスター・ウルフ
惑星オリオン代表のサイボーグ。冷血に見える彼も、じつは陽気なダンサーだったりする。戦いにダンスを取り入れた戦法も、本人は

華麗だと思っている。……とりあえず、今回はここまで。続きは、またページをもらった時にしたいと思ってます。また、今回のこのコーナーに対するご意見、ご希望もお聞かせください。拙選で数名にファイティングマスターズ特製イラスト集を差し上げます。カッコいいっすよ!

〒170
東京都豊島区東池袋2-23-2
サミー工業株式会社アミューズメント事業本部 宣伝企画課
「ファイマス」係まで



**鮮明な画像は
サンタのS端子ユニット**
S-01(MD1用) 3,500円
S-02(MD2用) 3,500円
Sケーブル(1.5m) 800円
オーディオコード(1.5m) 400円
ヘッドフォンコード(1.5m) 400円
大好評発売中

**SEGA
専門店
全商品税込!!**

サンタ

**サンタの夏休みびっくり価格
7月、8月限定です。
売切れ前に、お早めに!!**

郵便振替番号 東京5-708150有サンタ
商品名・あなたの電話番号を必ず記入して下さい。

☎03-3258-9051<代表>
〒101東京都千代田区鍛冶町1-10-4丸石ビル

サンタのおススメ 特別コーナー セット価格

①3本で2,500円	②3本で4,500円	③3本で5,500円
アートアライブ A列車で行こう ゴーストバスターズ サンダーフォックス 斬 シャドーダンサー ジュエルマスター スパイダーマン 太平洋記 トージャン&アール バトルゴルフ唯一 ブルーアルマナック フェリオス ブロックアウト ファステストI ファンタジア ポピュラス まじかるハット ムーンウォーカー メガトラックス モンスターレア GGギアスタジアム GGザ・プロ野球	ゲイニングランド コラムス 三国志列伝 シャイニング&ザ・ダクネス シャドーオブ・ザ・ビースト ジョーモンタナI ジョーモンタナII ソニックI ダブルドラゴンII ディノランド デビッドバスケットボール ドッグ弾平 バハムート戦記 ひょっこりひょうたん島 ボナンザ マスターオブモンスター モンスターワールドIII ウニワニワールド GGアーリエル GGエターナルレジェンド	アークスオデッセイ SDヴァリス エイリアンストーム ギャラクシーフォースII キングコロッサス スーパーモナコGP I スーパーモナコGP II ストームロード ゼロウイング ターボアウトラン ドナルドダック 忍者武蔵伝説 ベアナックル 港のトレイシア 夢幻戦士ヴァリス レンジャーロー CDアーネストエバンス CDクイズスクランブル CDソルフィース CD天下布武 CDノスタルジア CDフェイエリア CDヘビーノバ

新作コーナー			
ラングリッサ(再販) 6/18	5,200円	スーパー忍II 7/23	4,600円
Jリーグストライカー 6/18	5,800円	ロードラッシュII 7/23	6,200円
エリミネートダウン 6/25	5,800円	NBAプレイオフ 7/30	6,200円
ゴールデンアックスIII 6/25	4,600円	エコーザドルフィン 8/6	4,700円
スティールタロンズ 6/25	4,600円	あおぼろ磨き 8/27	5,500円
トッププロゴルフII 6/25	5,800円	雀皇登竜門 8月未定	4,600円
騎士伝説 7/18	7,000円	ストIIダッシュプラス 9月予定	

アウトラン 3,800円	F1サーカスMD 2,800円	ゴーストバスターズ 1,000円
アウトラン2019 5,800円	NBAバスケット 4,800円	ゴールデンアックスII 2,800円
画と音と色と音(2ディスク) 8,800円	LHXアタックチョッパー 6,200円	サイドポケット 5,500円
アークスオデッセイ 3,000円	エレメンタルマスター 3,000円	サイオブレッド 2,800円
アドバンス大戦略 3,000円	カース 1,500円	サンダーフォースIII 3,000円
ART ALIVE 1,500円	カメレオンキッド 2,000円	サンダーフォースIV 2,800円
アトミックロボキッド 2,000円	ガイアレス 2,800円	サンダーカレシマ外伝 2,000円
アジアドラゴン 4,800円	餓狼伝説 4,800円	サンダーフォックスI 1,500円
アローフラッシュ 2,000円	ギャラクシーフォースII 2,800円	三国志 2,000円
アンデッドライン 4,800円	球界道中記 2,800円	三国志II 2,800円
ヴァリスIII 2,800円	究極タイガー 2,000円	斬〜夜叉円舞曲 1,800円
ヴァーミリオン 2,000円	キングコロッサス 2,000円	G-LOC 2,800円
ヴィクセン357 5,800円	キングサーモン 2,000円	シーザーの野望II 4,800円
ウィブラッシュ 1,500円	空牙 3,800円	シャドーオブビースト 2,000円
ヴェリテックス 2,000円	クラックダウン 2,000円	シャドーダンサー 2,000円
ヴォルフード 2,000円	グランドスラム 4,500円	シャイニング&ザ・ダクネス 2,000円
宇宙戦艦ゴモラ 3,800円	クライング 2,000円	シャイニングフォース 2,000円
エアーマネジメント 6,800円	グラナダ 2,000円	ジャンクション 2,000円
エイリアンストーム 2,000円	クールボール 2,800円	上海III 4,000円
A列車で行こう 1,000円	クールバスター 4,800円	ジュエルマスター 2,000円
エクランザー 4,600円	グレイランサー 5,200円	JULI伝説 3,000円
エグザイル 3,800円	ゲイニングランド 2,000円	将棋の星 3,000円
SDヴァリス 2,800円	コラムス 2,000円	ジョーモンタナF 2,000円

ジョーモンタナII 2,000円	バトルマンリターンズ 2,800円
ジノグ 2,800円	バトルロード 3,800円
修羅の門 3,800円	バトルマニア 2,800円
紫禁城 2,000円	バトルゴルフ唯一 1,500円
スーパーH・Q 3,800円	バトルレイバー 4,800円
スーパーモナコGP 2,800円	バハムート戦記 2,000円
スーパーモナコGP II 2,800円	バーニングフォース 2,800円
スプラッターハウスII 3,800円	PGAゴルフ2 3,800円
スプラッターハウスIII 3,800円	ビーストウォリアーズ 3,800円
スペースハリアII 3,000円	ひょっこりひょうたん島 2,000円
スライムワールド 3,800円	プロフットボール 3,800円
ストライダー飛竜 3,800円	プロホッケー 3,800円
ストームロード 2,800円	ふしぎの海のナディア 4,800円
ストリートスマート 3,800円	ファステストI 2,000円
スーパーエアウルフ 3,000円	ファンタジア 2,000円
スーパーハイドライト 2,000円	ファイヤムスタング 3,000円
スタークルーザー 2,800円	ファンタジスタIII 2,000円
スノーブラザーズ 4,800円	フェリオス 1,500円
スパイダーマン 2,000円	ぶよぶよ 3,300円
スピードボール2 4,000円	ブルーアルマナック 2,800円
スペースインベーダー 1,500円	ブロックアウト 2,000円
スラップファイト 5,500円	ヘビーユニット 2,000円
ゼロウイング 2,800円	ペーパーボーイ 3,800円
セイントソード 2,000円	ベアナックル 2,000円
戦場の狼II 2,800円	ベアナックルII 2,800円
ソニックI 2,000円	ヘルファイヤー 2,000円
ソニックII 4,600円	北斗の拳 3,000円
ソーサルキングダム 3,000円	ポピュラス 2,000円
大航海時代 6,000円	ボナンザブラザーズ 2,000円
太閤立志伝 8,000円	ポリフィールドボクシング 3,800円
ダブルドラゴンII 3,000円	ボールジャックス 4,000円
ダイナマイトデューク 3,000円	マスターオブモンスター 2,000円
太平洋記 1,000円	マスターズゴルフ 2,800円
ダイナブラザーズ 5,800円	まじかるタルートくん 2,600円
大魔界村 3,000円	まじかるハット 1,500円
ターボアウトラン 3,600円	マジンサーガ 2,800円
タスクフォースEX 3,000円	マスターオブウェポン 2,800円
タズマニア 2,800円	マーベルランド 2,800円
ダーナ 3,000円	魔物ハンター妖子 2,800円
チェルノブ 4,800円	港のトレイシア 3,000円
チキチキボーイズ 2,000円	ミッキーマウス 3,000円
ちびまる子ちゃん 2,800円	ミッキー&ドナルド 4,600円
ツインクルテール 4,800円	武者アレスタ 4,500円
TMNTシュレッダー 4,600円	夢幻戦士ヴァリス 3,800円
デザートストライク 2,800円	ムーンウォーカー 2,000円
デンジャラスシード 2,800円	メガトラックス 2,000円
ディックトレジャー 1,500円	メガロマニア 2,000円
ディノランド 2,000円	モンスターレア 1,000円
テクモワールドカップ 2,800円	モンスターワールドIII 2,000円
デビッドバスケットボール 2,000円	ヨーロップ戦線 9,000円
トッププロゴルフ 4,800円	乱世の覇者 5,900円
トージャン&アール 1,000円	ランドストーリー 3,800円
ドナルドダック 2,800円	雷電伝説 3,000円
ドラえもん 2,800円	ルナーク 3,000円
ドリームチームUSA 3,800円	レスルボール 4,300円
ドッグ弾平 2,600円	レスルウォー 2,800円
中島悟のF1ヒーロー 3,800円	レンタヒーロー 2,000円
中島F1グランプリ 3,800円	ロードラッシュ 3,800円
中島スーパーライセンス 4,800円	ロイヤルブラッド 6,800円
忍者武蔵伝説 2,000円	ロードブラスターズ 2,800円
熱血ドッジザッカー編 2,800円	ローリングサンダーII 2,000円
信長の野望 2,800円	ワードナーの森 2,000円
パチンコクレーン 4,800円	ワニワニワールド 2,000円
バッドオーメン 2,800円	ワールドカップサッカー 2,800円

MD II 10,500円	MD I 8,000円 プラス I 9,000円
68バッド 2,000円	セガマウス 3,500円
クラスタースティックE'S 4,800円	RF II 1,600円
ビデオ入力コードI 800円	XMD2 4,900円
ACアダプター 1,200円	メガコマンダー 2,200円
ステレオDINコード 1,600円	セガタップ 2,500円
メガプラスターバッド 2,000円	

アイルロード 5,500円	メガCD II 8,000円
アフターバーナーIII 4,800円	電忍アレスタ 3,800円
Aランクサンダー 5,200円	ナイトストライカー 5,500円
アークスI、II、III 7/23 6,200円	忍音ウォリアーズ(CD付き) 3,000円
アーネストエバンス 2,800円	ノスタルジア 3,000円
アネット再び 5,500円	バックアップRAM 4,600円
ウルフチャイルド 3,000円	ブラックホールアサルト(CD付き) 2,000円
江川のプロ野球CD 7/23 5,500円	フェイエリア 3,800円
ぎゅわんぶらあ2 3,800円	ブライ 4,800円
クイズスクランブル 1,800円	プリンスオブペルシャ 2,000円
クラシックディスク 2,200円	プロ野球CD 3,000円
コスミック・ファンタジー 2,000円	ファイナルファイト 5,800円
サイボーグ009 7/30 5,500円	ヘビーノバ 2,000円
3x3EYES 7/23 6,200円	Vay~流星の罠~未定 5,500円
サンダーストームFX 2,800円	ポップンランド7/30 5,500円
シムアース 5,500円	ゆみみみくす 3,800円
シュヴァルツシルト 5,500円	ライズオブザドラゴン 4,600円
シルキーリップ 5,100円	LUNAR 2,000円
シルフィード7/30 6,200円	ロードブラスターFX 5,500円
ジャガーXJ 3,000円	笑うせえるすまん8/17 5,500円
CD三国志 11,000円	ワンダードッグ 2,000円
スイッチ 6,200円	
ソルフィース 3,800円	
タイムギャル 5,500円	
タイフンカントリークラブ7/16 5,500円	
ダークウィザード8月未定 4,600円	
天舞メガCD 2,800円	
デトネーター・オーガン 2,800円	
デス・プリンガー 4,800円	
デバステーター 5,500円	
天下布武 2,000円	

ゲーム・ギア 12,000円	チューナーパック 9,500円 バッテリーパック 4,800円 ピックアップ 1,800円	カーアダプター 2,500円 AVケーブル 800円 対戦ケーブル 1,000円
1,200円コーナー	2,300円コーナー	3,300円コーナー
ギアスタジアム 新ギア	ウインブルドン クニちゃんのゲーム天国 ゲーム天国II	おまじかるタルート ミッキークリスタル モナコGP II
1,800円コーナー	2,000円コーナー	3,700円コーナー
キティコネクション ザ・プロ野球 ドラゴンクリスタル	紫禁城 チャックロック ドナルドダック バトルバスター ハレーウォーズ パンパイア ファンタジスタ外伝 ぶよぶよ ベアナックル ポッププレーカー 境線 ドラえもん	GGリーグ GGキック&ラッシュ シャイニングフォース外伝 シャイニングフォース外伝II シャイニングフォース外伝III
2,000円コーナー	2,600円コーナー	
アウトラン アーリエル ウディーポップ エターナルレジェンド がんばれゴルビー サイキックワールド 自己中心派 オリンピックゴールド ジョーモンタナF スペースハリア3 ペンゴ	ソニック・ザ・ヘッジホッグ ソニックII トム&ジェリー	

申し込み方法
電話で申し込み後、メモ用紙等に〒番号・住所・電話番号・氏名・希望商品を記入の上、商品価格+配送手数料を現金書留でお送り下さい。サンタの会員に入会希望の方は商品申し込み時に会員希望とお書き下さい。入会金は無料です。会員の方は商品着払い制度がご利用になれます。※配送手数料はお電話にてお問い合わせ下さい。

注意
商品を注文する場合は、電話で必ず希望商品の価格と在庫を確認の上予約して下さい。商品代金着払いを希望の場合は配送手数料プラス着払い手数料400円が必要です。

●商品の配送手数料、1コ目は800円です。2コ目から1コにつき100円プラスして下さい。詳しくはお電話にてお問い合わせ下さい。
●配送手数料は北海道・四国・九州は200円プラス、沖縄・その他の離島は400円プラスして下さい。
●小学生で入会希望の方は、入会希望と記入し保護者名のサインをもらって送って下さい。
●FAXでのご注文は24時間受付しております。FAX.03-3252-8456(TELは03-3258-9051 受付10:00~20:00)
●書留の場合はおつりのないようお願いします。 ●毎週、土曜日の受付は午後2時までです。

●翌日配達希望の方は、必ず午後2時までに「TEL」下さい。(北海道・九州は翌々日配達になります) ●業者からの売り込み歓迎、新品に限る。

聖魔伝説 ^{サザン}3×3 ^{アイズ}EYES

セガ / 7月23日発売 / 8,800円 / RPG / CD-ROM

©高田裕三/講談社ヤングマガジン©1993 SEGA

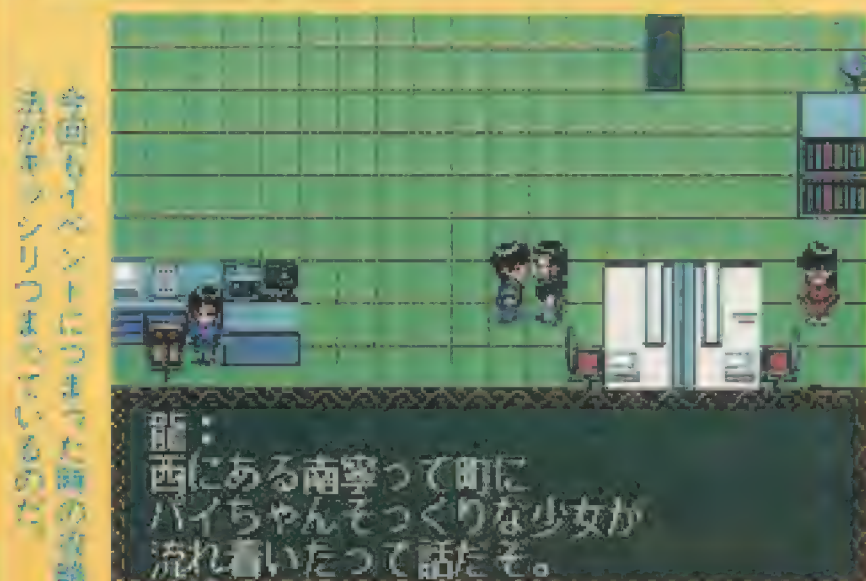
ゲーム序盤を完全攻略!

今回の攻略特集パート2は、前回の続きで八雲たちが東京から香港へ戻ってきたところから始まる。ゲームにつまったときに読めば、必ず進め方がわかるようになっているので、プレイするときはパート1と2を手元に置いておくといいぞ。

いよいよ佳境の3×3EYESスペシャル。前回は香港を舞台に、妖撃社の社長・陳亜栗をめぐっての冒険と、東京の八雲の高校で起きた、妖魔襲撃事件をメインに攻略した。今回はその続きで、東京にいられなくなったパイと八雲が、パイを人間に戻す人間の像を見つけたという鈴鈴の連絡を受け、再び香港へやってきたところから、パイが失踪してしまうという事件までを紹介している。もちろん、複雑なダンジョンマップや、つまったときのワンポイント・アドバイスもバッチリ載っているのだから、迷った時の手引きとして活用できるようにになっているぞ。前回の攻略パート1と、今回の攻略パート2さえあれば、ゲーム序盤から中盤へかけてはもうすんなり行ける。ゲームを手に入れたその日から、「3×3EYES」の世界を楽しむことができるはずだ。



美星が仲間に加わった。



鈴：西にある南寧って町にパイちゃんそっくりな少女が流れ着いたって話だぞ。

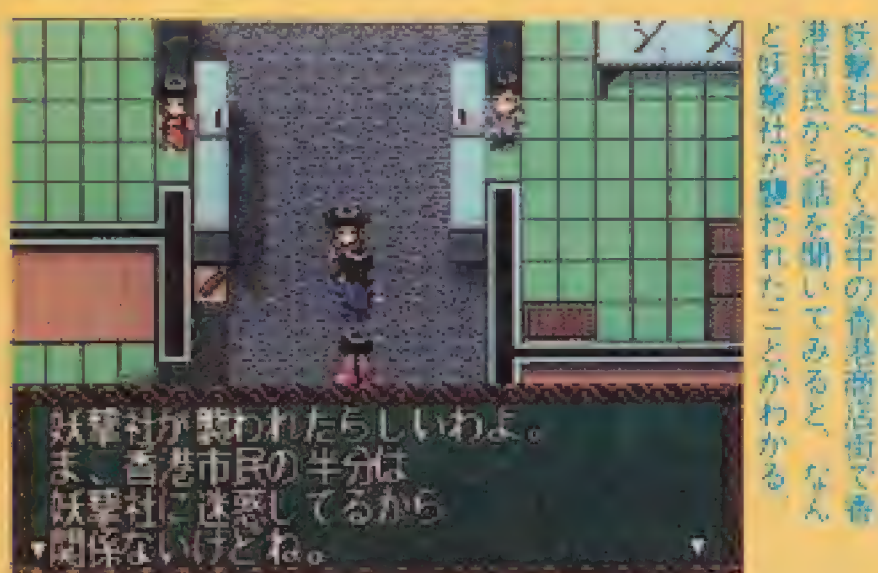


STEP 4 / 香港編 香港商店街～マカオ

1 襲われた妖撃社

東京を離れ、再び香港を訪れたパイと八雲。しかし、そこで待っていたのは懐かしい鈴鈴ではなく、妖撃社を巻き込んだ新たな事件だった。香港市民の話によると、妖撃社が何者かに襲われ、ムチャクチャの状態らしいのだ。

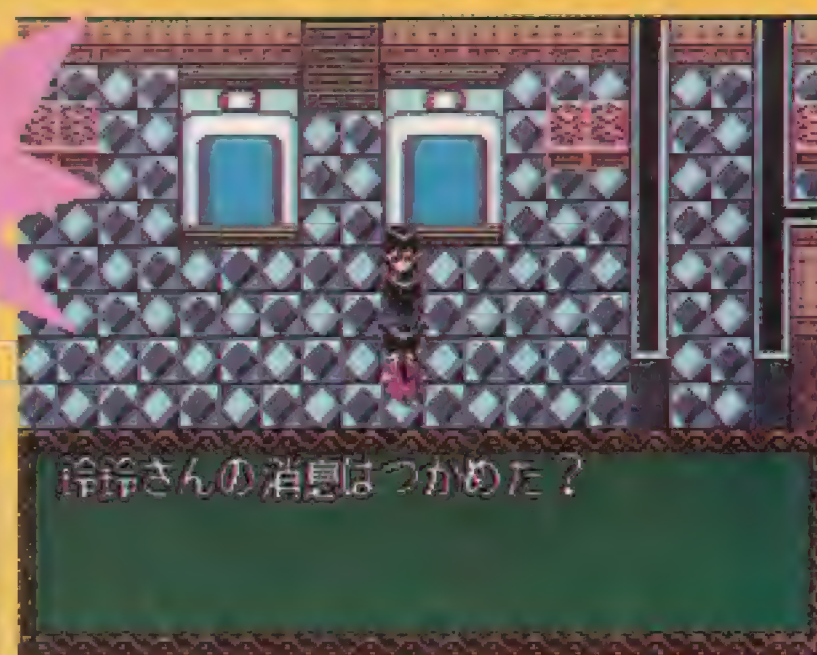
とりあえず、急いで妖撃社に行ってみると、たった1人の仮面をつけた人間に襲われ、社内は壊滅状態。しかも、カンジンの鈴鈴も行方不明になっているという。



鈴鈴がさらわれた!!

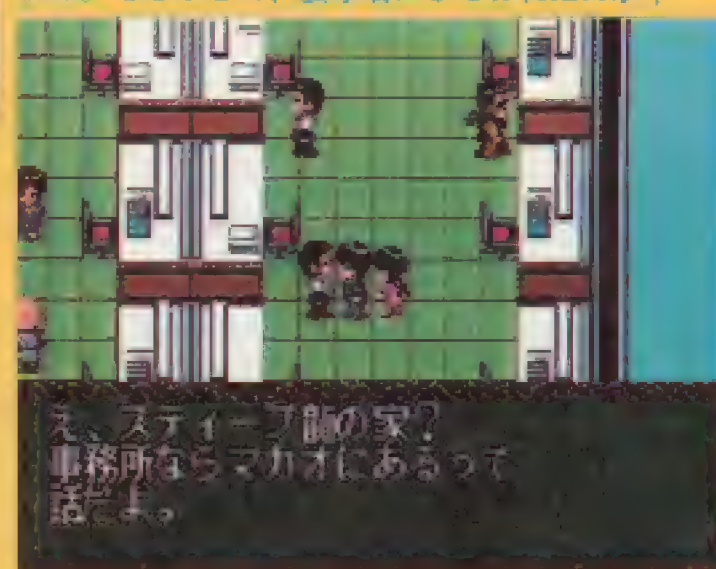


とにかく、何もせず待っていても仕方ないので、妖撃社の人間や香港島の黄さんなどからも、いろいろ情報を集めてみよう。情報を集めていくうちに、自分たちが何をすべきか? どこへ行ったらいいのか? ということがわかってくるはずだ。



とりあえず香港島の黄邸にも聞きに行くが、鈴鈴についての重要な情報はひとつもつかめない。

妖撃社の受付で、鈴鈴が行方不明になったと聞かされる。もしかして、襲撃者にさらわれたのか?



妖撃社で手に入る情報は、マカオに住むスティーブ龍のことだけだ。

2 スティーブ龍の事務所へ

妖撃社と香港島の黄邸で情報収集をしたパイと八雲は、マカオに住む謎の霊能者・スティーブ龍を訪ねることになるだろう。マカオは、香港商店街を抜け、左側の出口から出ればすぐのところにある。

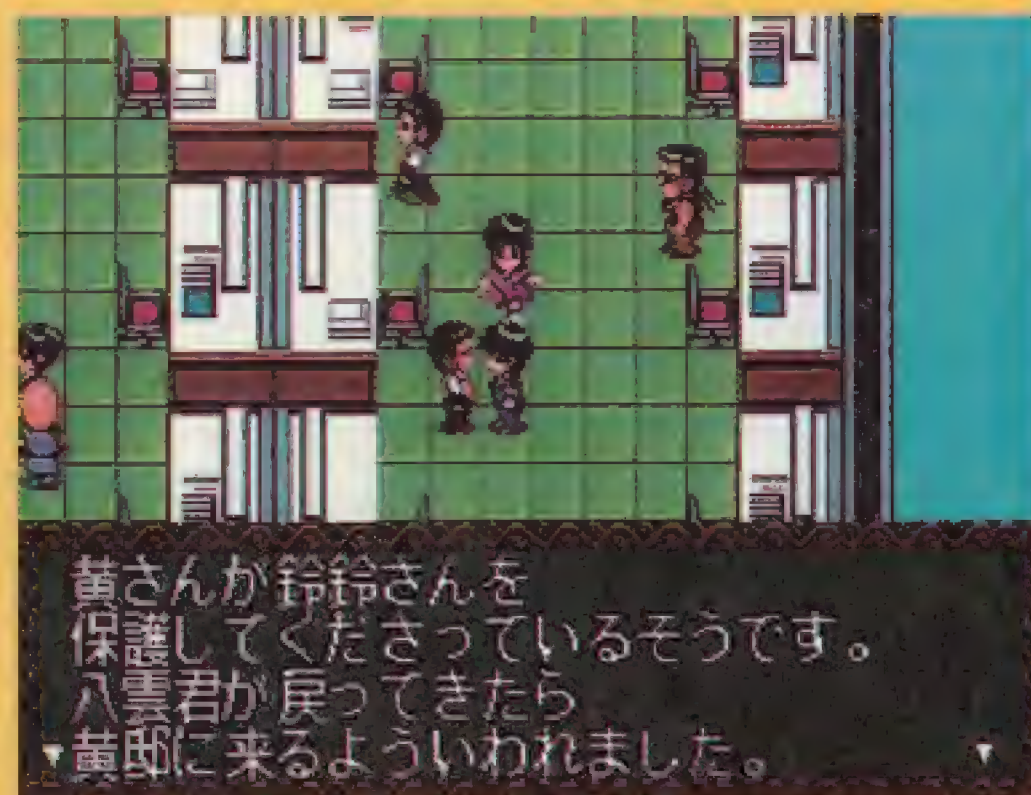


スティーブ龍の事務所も、何者かに襲われたらしい。ひょっとして妖撃社を襲ったヤツと同一人物か?

しかし、フィールドには、今までよりもさらに強力な妖魔がたくさん出てくるので、用心のために薬や装備はしっかり整えておくようにしよう。

マカオに着いた2人は、さっそくスティーブ龍の事務所を探すことになるが、このときマカオ市民

から、若い女性の失踪事件についての情報が得られるはずだ。若い女性の失踪事件という



ことは、鈴鈴が行方不明になったことと、何か関係があるかもしれない。

強力な助っ人・美星がパーティーに加わるぞ

あいにくお目当てのスティーブ龍には会えなかったが、彼の事務所には妹の美星が待っていた。彼女は最初、妖撃社の人間がスティーブ龍をさらったと思い込

み、パイと八雲を見た瞬間に襲いかかってくる。しかし、それが誤解だとわかったとたん、スティーブ龍と一緒に探してくれと頼んでくるのだ。もちろん、目的は一緒なので、美星の頼みを快く引き受け、3人でスティーブ龍と鈴鈴を探すことになる。これで比較的楽に戦えるし、行動範囲も広がるのだ。



美星は体術の使い手。攻撃系のキャラなのだ。





鈴鈴さんに話かけると、
うわ言のようにホテル・
ロイヤルソアラと繰り返すのだ。

3 黄邸に保護された鈴鈴

妖撃社で鈴鈴保護の情報を入手したパイと八雲の2人は、さっそく黄邸を訪ねることになる。しかし、鈴鈴は意識不明の重体で、いったい何が起こったのかを聞き出すことはできない。いくら話しかけても「ホテル・ロイヤルソアラ」というだけで、それ以上は何も答えられない状態なのだ。ここはおとなしく鈴鈴を黄さんにまかせ、気になる「ホテル・



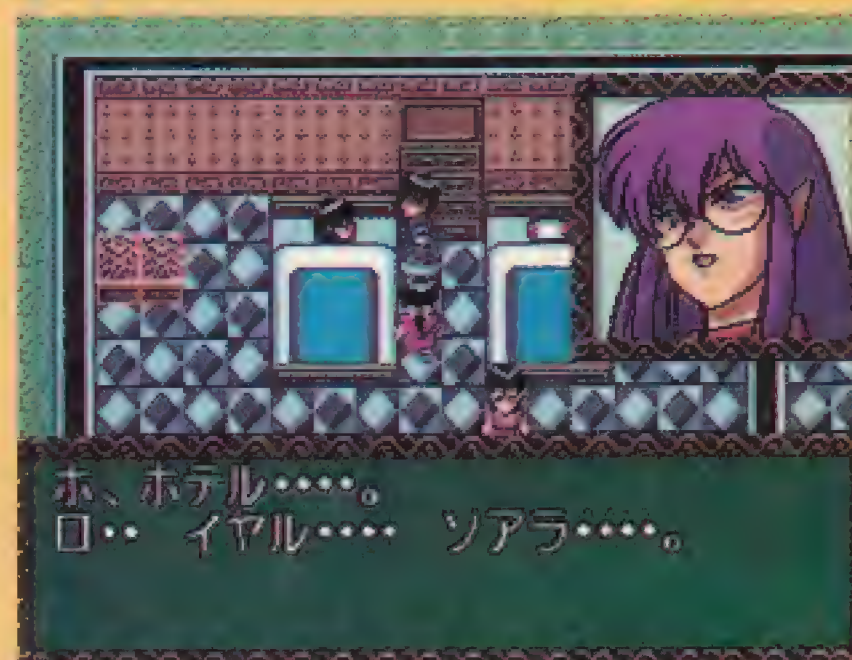
やっと見つかった鈴鈴さん。しかし、
鈴鈴さんは意識不明の重体なので、
パイと八雲は彼女を助けることはできない。

鈴鈴さん、
意識不明の重体なのよ。
彼女に声をかけて
あげてあげて。

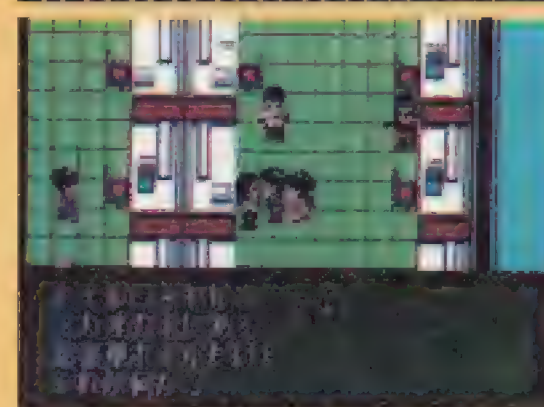
ロイヤルソアラ」を探りに行こう。

それと、黄邸と妖撃社でやたらと話題に登る「人間の像」と「仮面の男」。人間の像はパイたちが探し求めているものだが、仮面の男とはいったい何者なんだろう？ もしかすると、そいつらが鈴鈴さんを襲った犯人で、若い女性の失踪事件にも関係あるのかもしれない。そして、パイたちが探し求めている人間の像は、その仮面の男たちが持っているのかも？

とにかく鈴鈴さんは見つかったが、美星の兄、スティーブ龍は相変わらず行方不明のまま。彼を探し出すのも忘れずに、「ホテル・ロイヤルソアラ」と「人間の像」、そして「仮面の男」の謎を解き明かすのだ。情報収集は、妖撃社、黄邸、マカオで十分にしておこう。必ず重要な情報が入手できるはずだ。



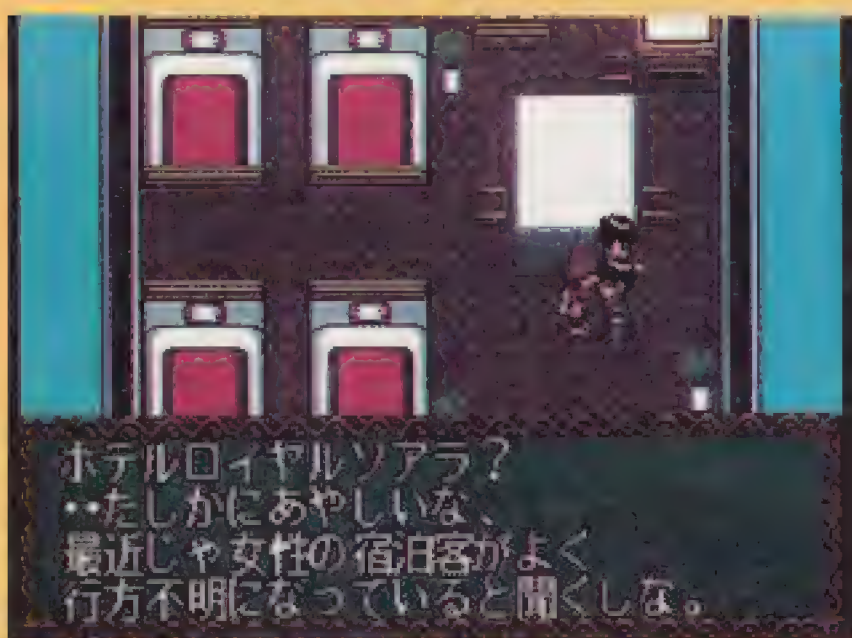
ホ、ホテル……。
ロイヤルソアラ……。



ホテル・ロイヤルソアラの場所は、
妖撃社の職員に教えてもらえるぞ。

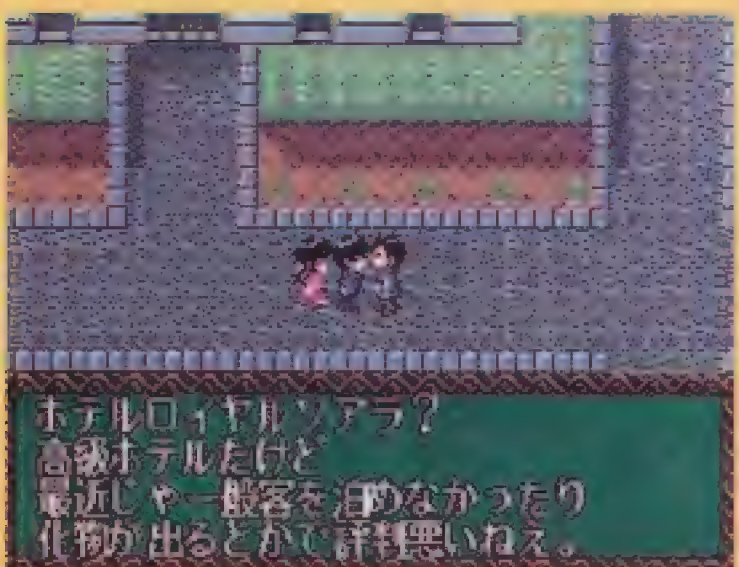
4 ひとまずマカオで情報収集

ホテル・ロイヤルソアラの場所はマカオの北。そこまではわかったが、そこがいったいどんなところなのか、詳しいことはほとんどわからない。何の知識も持たずに怪しい場所へ潜り込んでも、鈴鈴さんと同じ目にあってしまうかもしれない。まずはマカオで情報収集を行い、同時に装備もしっかり整えておこう。目標は、マカオで一番高い武器・防具だ。お金がなくて買えない場合は無理をしなくて



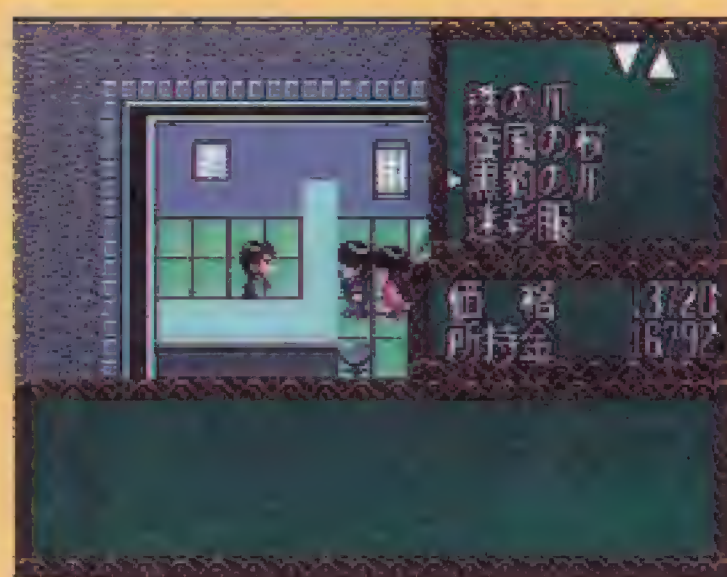
ホテルロイヤルソアラ？
……たしかにあやしいな、
最近じゃ女性の宿泊客がよく
行方不明になっていると聞くしな。

ホテル・ロイヤルソアラでも、女性の宿泊客が行方不明になるという事件が起きているらしい。



ホテルロイヤルソアラ？
高級ホテルだけど
最近じゃ一般客を泊めなかったり
化物が出るとかで評判悪いねえ。

ホテル・ロイヤルソアラの評判は非
常に悪い。従業員も何かを隠してい
るように見えるし……。



マカオには、今までの武器屋で売っ
ていたものと比べ、段違いに強力な
武器や防具が売っているのだ。

もいいが、せめてかよわいパイにいい防具を
装備させておきたい。ロイヤルソアラまでの
道のりは遠いので、そこへ着くまでに何度も
妖魔と遭遇するはず。そのへんを考えると装備
は十分に整えておくこと。

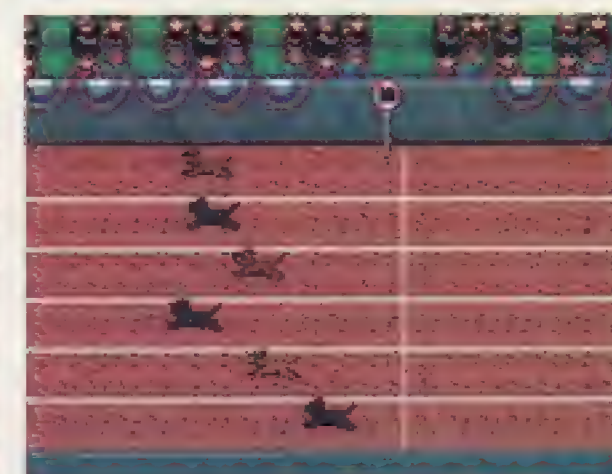
ココがロイヤルソアラだ!!



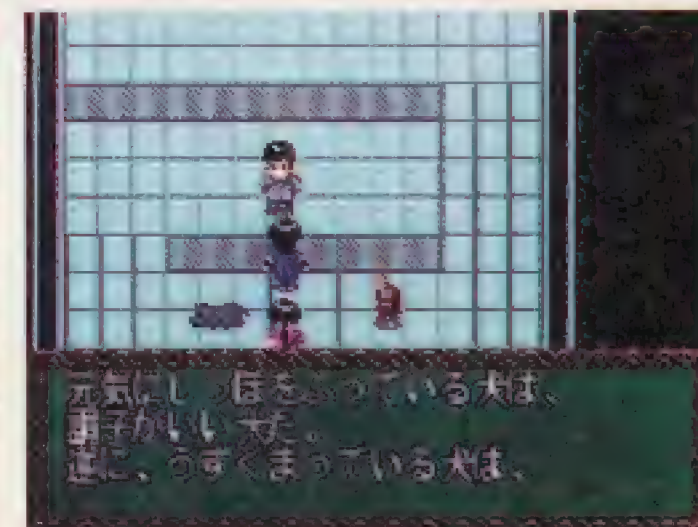
ホテル・ロイヤルソアラの位置は、ちょうどマカオの
真北にあたる。距離にするとかなり歩くことになるぞ。

余裕があったら
ドッグレースへゴー!!

マカオで一番の楽しみといえばドッグレースだ。サブゲーム的な感覚で、競馬ならぬ競犬が楽しめ、しかも当たればお金を増やすこともできるぞ。いい武器・防具を買うお金がない場合は、ここで一発逆転を狙い、ドッグレースでお金を稼ぐのも1つの方法だ。しかし、普通の人は、全財産を使ってしまわないように、ある程度お金に余裕があるときだけ犬券を買ったほうがいいだろう。



ドッグレースは、犬券を買っ
て見るとより白熱するのだ。

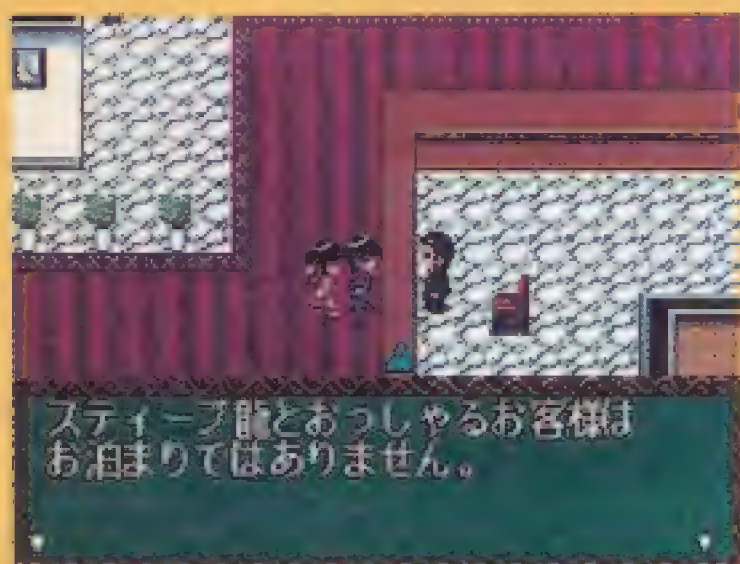


元気にしている犬は、
調子がいい犬だ。
逆に、うずくまっている犬は、

パドックで出走前の犬の調子を見ることが大切だ。どうせやるからには勝ちたいからね。

5 ロイヤルソアラ内部を探索せよ!!

マカオでロイヤルソアラに関する情報を入手し、装備を十分に整えたら、さっそくロイヤルソアラに乗り込もう。ただし、ホテル内は巨大なダンジョンになっているうえ、ある階からは妖魔がウジャウジャ出現する。さらに、いろんなところに落とし穴があるので、そう簡単にすべての部屋を見て回ることができないことを覚えておこう。まあ、ここはレベルアップポイントだと思って、あせらず経験値を稼ぎながら進んだほうがいいぞ。それと、ホテル内のダンジョンには、ケッコーいいアイテムが隠されているので、宝箱のチェックも忘れないように進もう。

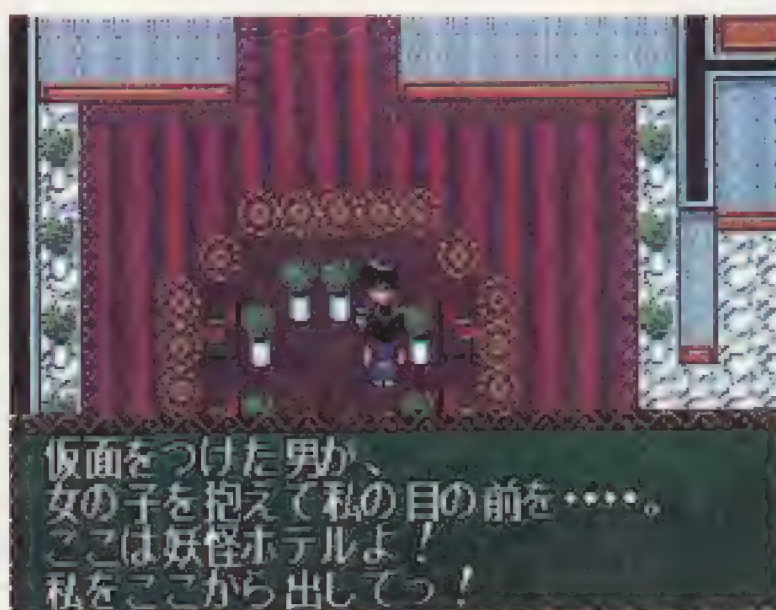


ホテルに着いて真っ先にカウンターへ行ってみたいが、ステイブ龍といふ客はいないと聞かれています。

ステイブ龍とおっしゃるお客様はお泊まりではありません。

調べれば調べるほど怪しいホテルだ

ホテル内にいる客に話を聞いてみると、このロイヤルソアラには、仮面の男、泊り客の女性の失踪と、気味の悪い事件が次々と起こっているらしい。情報をすべてまとめると、これはどうやら妖魔たちがホテル内で何かをしているのしか思えない。もちろん、鈴鈴、スティーブ龍の失踪にも、何か関係しているはずだ。



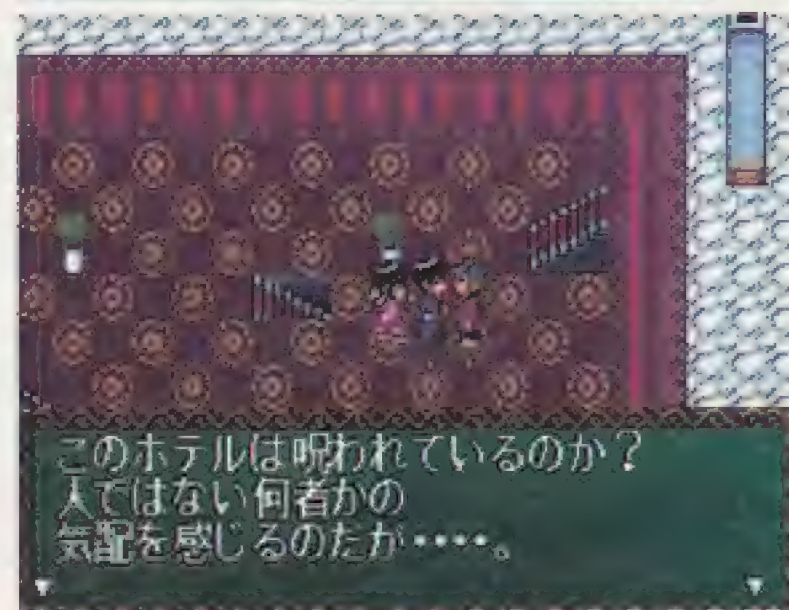
どうやら仮面の男が若い女性たちをさらっているらしい。マカオでさらわれた女性もここに？

仮面をつけた男が、女の子を抱えて私の目の前を……。ここは妖怪ホテルよ！私をここから出してっ！



夜中闇々悲鳴というの、失踪した女性の悲鳴だろうか？

このホテルから夜な夜な女性の悲鳴が聞こえるとか。ひーっ、こえーっ！

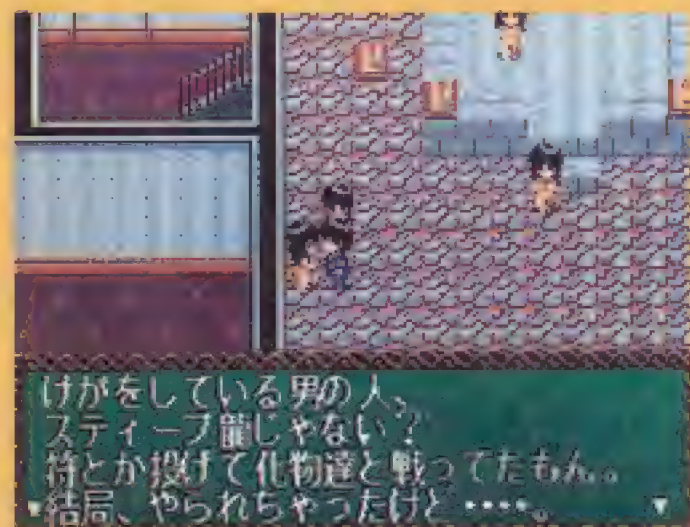


仮面の男、人ではない何者かの気配。とくれば、これはもう妖魔たちのしわざに違いない！

このホテルは呪われているのか？人ではない何者かの気配を感じるのだが……。

6 スティーブ龍はやっぱりホテル内にいた!

ホテルのカウンターでは、スティーブ龍は泊っていないと言われたが、やはり彼はこのホテルのどこかにいるらしい。そのことにつ



ホテル内には裸にされた女の子たちが捕らわれていた。その一人からスティーブ龍に関する情報を教えてもらったことがある。

けがをしている男の人。スティーブ龍じゃない？符とか投げて化物と戦ってたもん。結局、やられちゃったけど……。

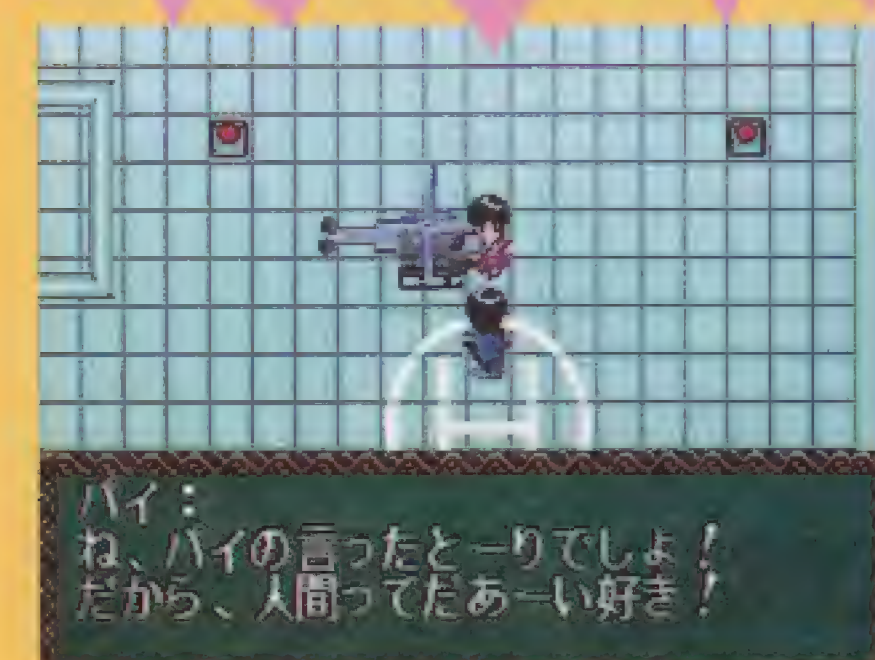
いての情報は、ホテル内に捕れている女性に教えてもらうことができるぞ。彼女の情報によると、スティーブ龍は仮面軍団のボス・龍壘の弱点を知っているらしい。となれば、ぜひとも彼を助け、龍壘退治の力になってもらわなければ。とはいえ、ホテルの中は異様に広く、彼を見つけだすのはすごく難しい。かなりの時間と労力がかかるのはまず間違いないので、スティーブ龍の情報を得たら、一度セーブをしに戻ったほうがいいだろう。



やつこのことで手こわい難題を解決することができた。あとは出口を探して急いでホテルを脱出するだけだ。

龍壘：た、助けてくれ……。

仲間と共にホテル脱出!!



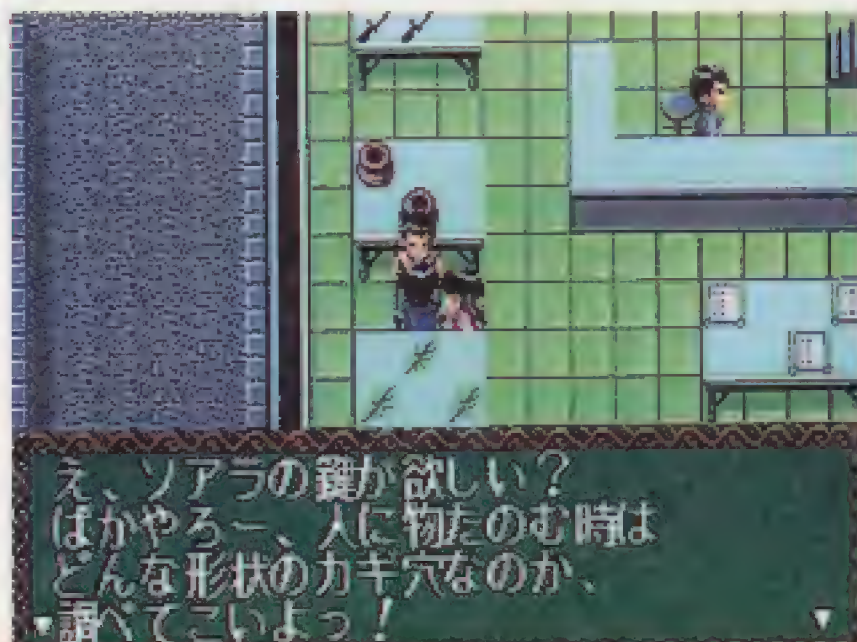
バイ：ね、バイの言ったとおりでしょ！だから、人間ってだあーい好き！

バイの情に感動した鈴鈴、スティーブ龍や龍壘、鈴鈴たちは、バイと八雲が脱出するのを待っていてくれた。

ワンポイント・アドバイス

1

ホテルの中に1カ所だけ、鍵がかかって入れない場所がある。その鍵つきドアは、そこを通らなければ、スティーブ龍を助けるどころか、ボスの龍壘のところへも行けないという重要なポイントなのだ。では、どうすればその鍵を開けられるのか？ ヒントはホテルのどこかにいる客が教えてくれる。それに関する情報をまだ聞いていないなら、ホテル内にいる客の話をもう一度片っ端から聞いて回るしかないぞ。



え、ソアラの鍵が欲しい？ばかやろー、人に物盗るのむ時はどんな形状のカギ穴なのか、調べてこいよっ！

ロイヤルソアラへ行く前に、マカオで情報収集をしていれば、ヒントの内容がすぐにわかるだろう。



7 さらわれたタクヒを救い出せ



未知の黄夫人は、深仙洞の奥深く、
ちゃんと知っていた。でも、どうも
まだその小島まで行けなかった。

龍壘を倒し、無事にスティーブ龍も助け、人間の像を取り戻した八雲とパイ。黄夫人が鈴鈴のケガの回復祝いも兼ねてパーティーを開いてくれるというので、2人はもう人間になったも同然と浮かれまくっていた。しかし、その平和も束の間、タクヒがベナレスの手下によってさらわれてしまう。タクヒはパイの大切な友達でもあり、兄弟のような存在でも

ある。黙って放ってはおけないので、八雲はタクヒ救出を決意するのだった。しかし、タクヒがさらわれた^{しんせんどう}深仙洞という場所がどこにあるのか、八雲たちにはさっぱりわからない。とりあえず、黄邸の人間に聞いて回ると、黄夫人に聞いてみると言われるのだ。もちろん黄夫人は知っていたのだが……。

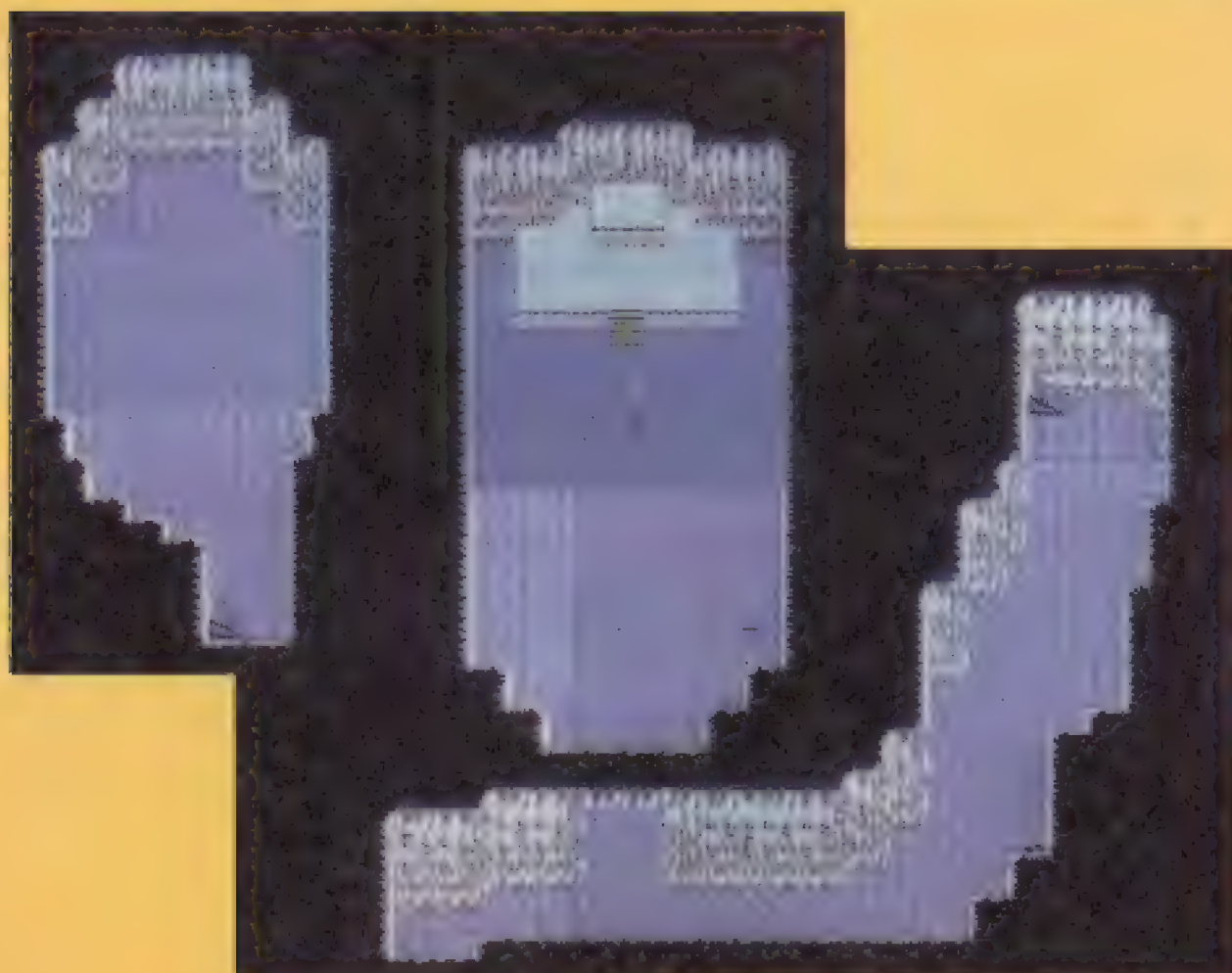
8 深仙洞地下1階



9 深仙洞地下2階



10 深仙洞地下3階



11 タクヒとの悲しい別れ

深仙洞は3層構造になっていて、しかもかなりの広さがある。当然、目的のタクヒを見つけるまでには、多くの妖魔たちと戦わなければならない。そういった苦労を繰り返し、やっとのことでタクヒをさらった妖魔を発見。死闘の末、なんとか妖魔を倒すことができたが、妖魔は自分の道連れにタクヒを殺してしまうのだ。ようやくタクヒに会えたというのに、あまりにも悲しい友との別れ。パイは悲しみを隠せずに泣いてしまう。しかし、悲しんでばかりはいられない。タクヒをさらった張本人のベナレスが、人間の像を渡せと言ってきたのだ。



兄弟同然のように長年一緒に暮らしてきたタクヒ、パイはこれほど本心から悲しむ人はいなかった。

12 八雲を残し1人でアバディーンへ向かうパイ

沈んだパイと八雲の2人を慰めるかのように、黄邸ではパーティーが開催されていた。黄夫人も優しい言葉をかけてくれるし、鈴鈴や美星たちも2人を元気づけようとする。そんな仲間たちの優しい心遣いに甘える2人だが、実際にはしゃいでいるのは八雲だけ。パイはこの時すでに、ある決意を固めていたのだ。その決意とは、ベナレスの待つアバディーンつかの港に1人で人間の像を持って行くこと。タクヒを失ってしまったパイは、これ以上、八雲やほかの仲間たちに迷惑をかけないように、

自分の命と引き換えにベナレスを倒そうと決心したのだ。だが、パイが死んでしまえば、八雲の命もなくなるということには気づいて

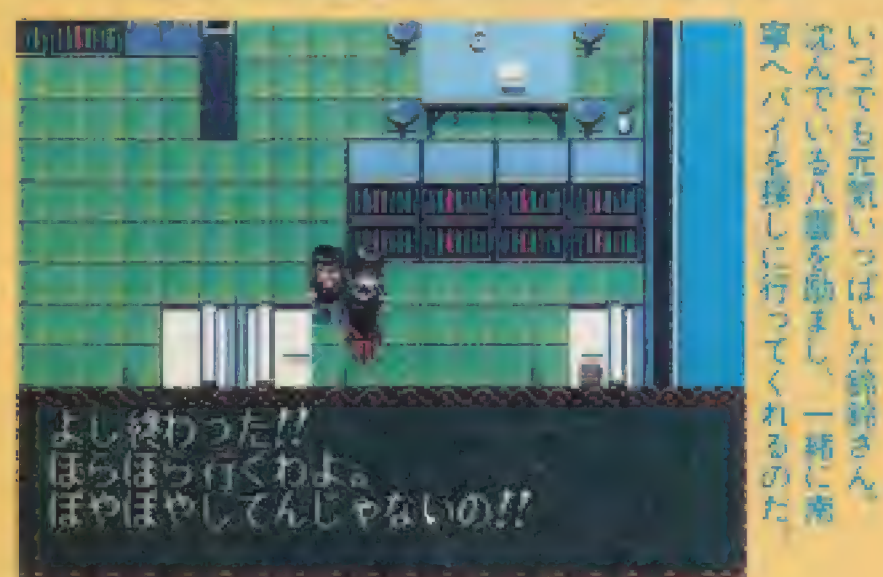
いない。目覚めた三只眼サン ジャンは、そのことをパイに伝えようとするが、パイの決意の固さに負け、結局ベナレスとの決戦に向かうのだった。



STEP 5 南寧編 妖撃社～南寧

1 失踪したパイに関する情報を入手!!

置き手紙を残したまま黄邸から消えてしまったパイ。八雲が失意のまま妖撃社へ戻ってみると、なんとパイに関する情報が入っていた。スティーブ龍と鈴鈴が一緒に行ってくれるというので、八雲はさっそくパイに似た少女なんかいがいるという南寧に向かうことにする。



やっぱりパイだ!!

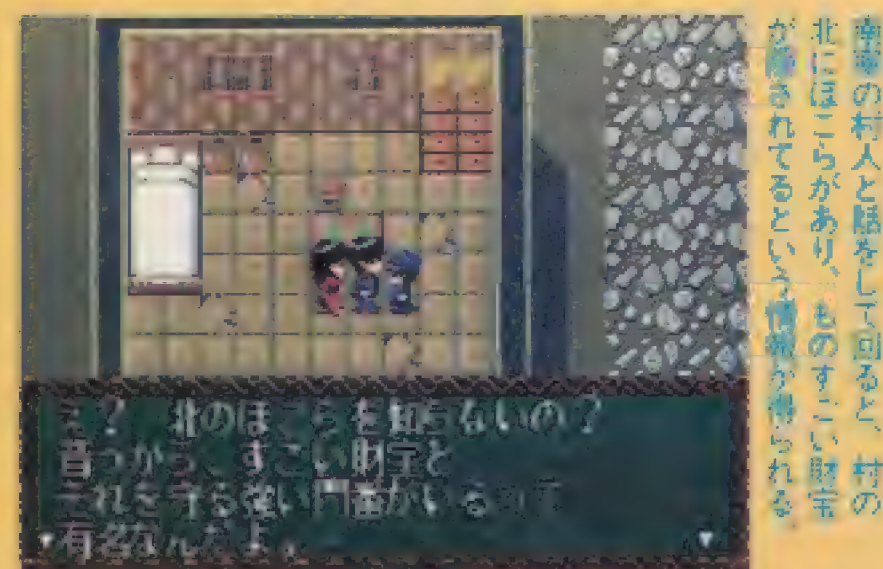


せつかくパイに会えたというのに、パイの様子が変わった。でも、無事なことがわかっただけでも嬉しい。

●旅人のクイに必ず会っていこう

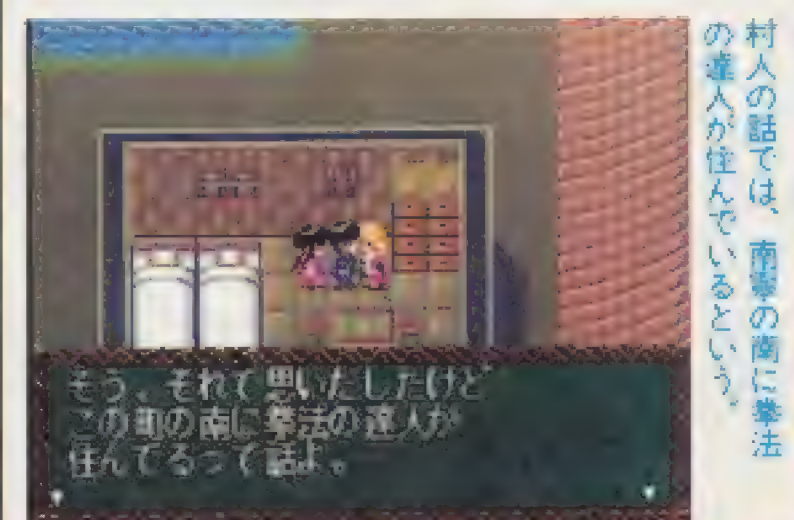
南寧の宿屋にいるクイという旅人は、南寧ではパイに次ぐ重要人物だ。村のある老人の話によると、クイの住む村は貧しく、南寧の北のほこらの財宝を手に入れ、村に食料を買って帰らないとならないらしい。八雲たちは

どうしてもクイの持つ力を借りなければならぬので、その交換条件としてクイのほこら探索の手伝いをするようになる。もちろん、それはパイを見つけ出してからのこと。まずは、パイを探すことが先決なのだ。



ワンポイント・アドバイス 2

クイが目指す北のほこらは、南寧の村からホンの少し北に行ったところにある。しかし、ほこらには鍵がかかっていて、中に入ることができない。ほこらを開ける鍵についての詳しい情報は、南寧の村でも入手することはできないが、ある情報に従って行動すれば手に入るようになっている。もし、鍵のある場所がわからないという人は、もう一度南寧の村へ情報収集をしに行こう。



拳法の達人を訪れ、そこであるイベントをクリアすると、鈴鈴が拳法の技を教えてもらえるのだ。



2 北のほこらにはいったい何があるのか？

北のほこらの鍵を入手すれば、後はいつでも自由にほこらに入れるようになる。もちろん、鍵を入手した直後に行ってもいいのだが、ほこらには何が待っているのかわからない。まずは南寧で、武器・防具の装備を十分に整えてから向かったほうがいいだろう。



パイとクイを仲間に入れ、ほこらの鍵を手に入れば、ようやくこの北のほこらに入れるようになるのだ。

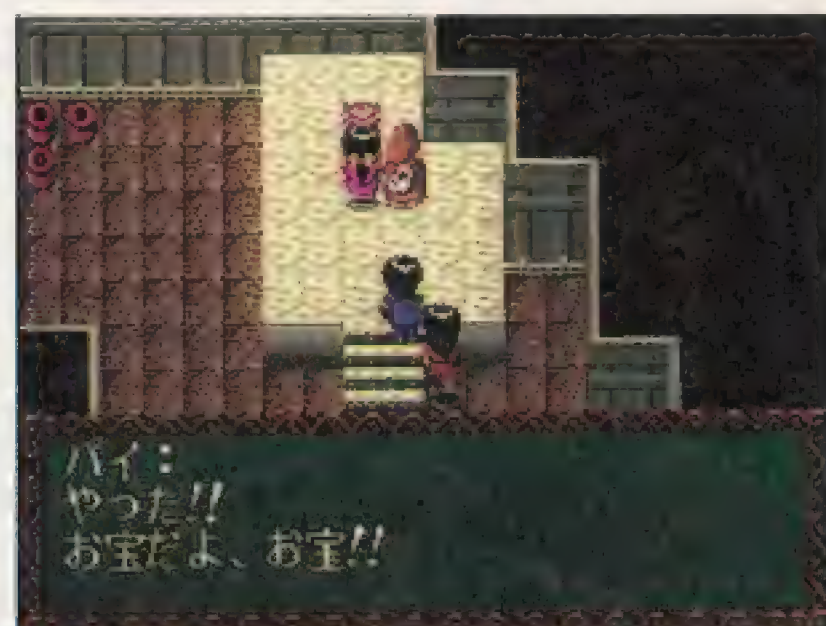
なんだかパイの様子がおかしいぞ！

ほこらの鍵を手に入れて、ようやく北のほこらに入ることができた八雲たち。しかし、目指す財宝はそう簡単には入手できない。財宝を手に入れるには、そこで財宝を守っている門番を倒さなければならないのだ。とはいっても、こちらは



ほこらの奥には、マントを纏った男が立っている。その後には財宝が。

フルの4人パーティーだ。全員が力を出して戦えば、敵はたったの1人。何とか倒すことができるだろう。



ほこらの門番を倒し、ついに財宝が手に入る。でも、パイの言葉使いが下品なのが気になるぞ！

STEP 6 福州編 妖撃社～香港島

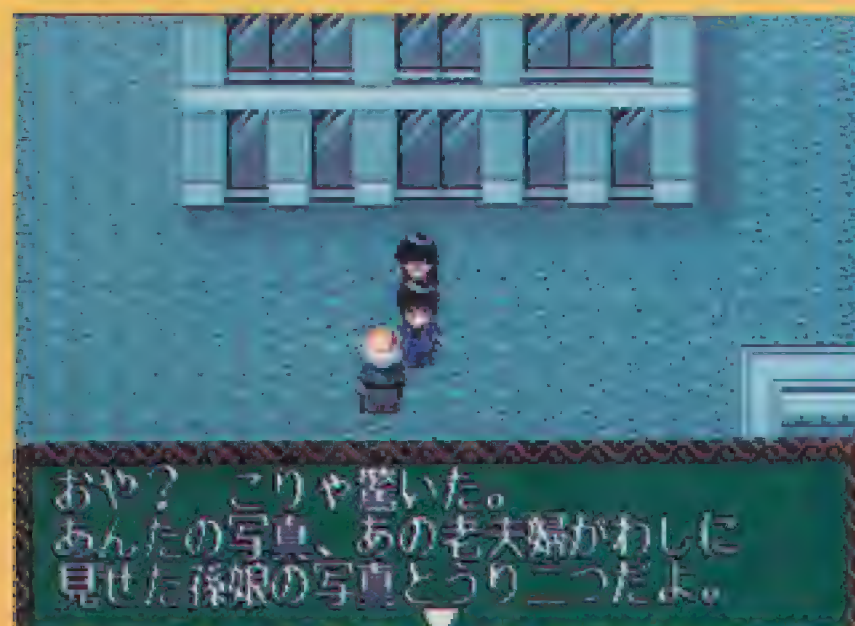
1 パイに似た少女と老夫婦の関係は？

結局、南寧で見つけたパイが、ニセ者だったことがわかり、がっかりしてしまった八雲たち。しかし、妖撃社へ戻り美星を仲間に加えた後で相談してみると、パイの写真を持って香港と九龍中の人間に聞いて歩けばどう



美星がパーティーに加わった後に、仲間相談コマンドを使う。八雲たちが次に何をすべきかわかるぞ。

美星：香港・九龍中の人間に聞いて歩けばパイちゃんの手がかり、一つくらいは、きっとつかめるぞ。



おや？ こりゃ驚いた。あんたの写真、あの老夫婦がわしに見せた孫娘の写真とっくり二つだよ。

パイの写真を持っていた老夫婦とはいったい何者？もしかして、パイをつけ狙う妖魔かもしれないぞ。

だと言われる。それと、黄夫人にも相談してみようと言われるので、さっそくその通りに行動を開始してみると、驚くほどいろんな情報が聞けるのだ。その中でもビックリするのが、日本から来た老夫婦がパイの写真を持って、いろいろ聞いていたという情報だ。なぜ日本から来た旅行者がパイの写真を持っているのか？ それともうひとつ耳寄りな情報が、記憶をなくした少女が福州という町へ流れついたというものだ。またニセ者かもしれないが、とにかく行ってみる価値はありそうだ。

もしかするとパイ!?



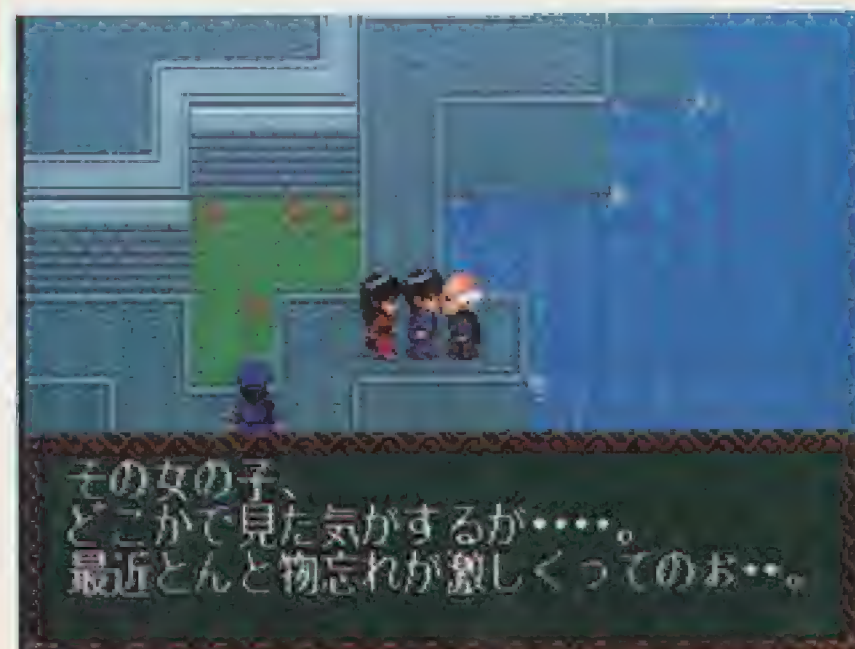
こないだ、うちの町福州に記憶喪失の少女が流れていったよ。

福州に流れていった記憶喪失の少女、パイかもしれないので、とにかく福州へ確認に行こう。

ワンポイント・アドバイス

3

香港、九龍城、黄邨にいる人間に話を聞いて回るときは、1回でやめてはダメ。一通り聞いて回ったあと、もう一度話しかけると、また違った情報をくれる人もいるからだ。どうしてもパイの情報が進展しないという人は、一度妖撃社へ戻り、そこから香港商店街、九龍城、香港島、黄邨と、すべての人間に話を聞いて回ろう。これを何度か繰り返せば、きっと以前と違ったパイに関する情報が得られるはずだ。



その女の子、どこかで見た気がするが……。最近とんと物忘れが激しくってのお。。

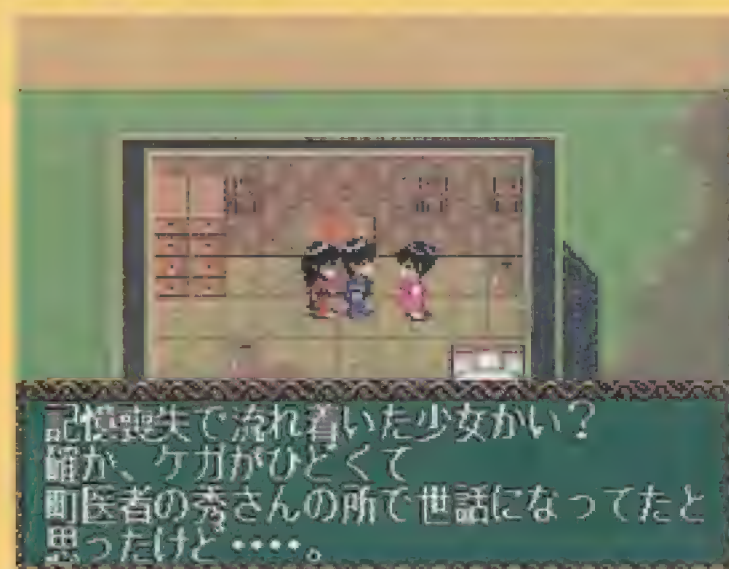
こういった物忘れが激しいじいさんでも、何度か話しかけているうちにパイについて何か思い出すかも？



2 福州に流れついた少女はいったい何者？

香港島の食堂で、福州に記憶喪失の少女が流れついたという情報を得た八雲たちは、とにかく福州まで行ってみることになる。福州は香港の東にある静かな温泉町だ。ただし、福州まではかなりの距離があるので、長旅になることは覚悟しておこう。当然、フィールドで遭遇する敵も、今まで以上にパワーアップしているので、とてもつらい旅になる。でも、福州にいる少女はひょっとするとパイかもしれない。ホンの少しつらいからといって

文句はいってられない。パイの写真を持っていった老夫婦のことも気になる。とにかく、一刻も早く福州へ向かうのだ。



福州で情報収集をして回ると、パイに似た少女は、町医者の秀さんの家に預けられていることがわかるぞ。

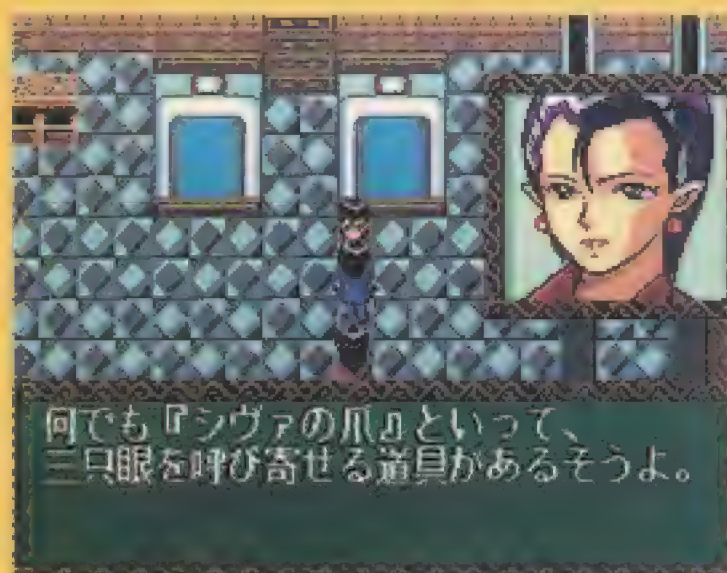


喜んで町医者の秀さんの家にいってみると、少女は日本に帰ったといわれる。

一足遅かったか!?

3 三只眼を見分けるシヴァの爪を手に入れよう

黄夫人が言っていた、三只眼を呼び寄せる「シヴァの爪」が、どうやら福州の近くにあるらしい。パイに似た少女を日本に連れていった「アヤノコウジ」という老夫婦も気になるが、まずはシヴァの爪を取りに行ってみよう。



シヴァの爪というアイテムについての情報は黄夫人から聞ける。それにしてもこの人は本当にモノ知りだ。

シヴァの爪は意外なところに隠されているぞ

福州の住民に話を聞いて回ると、黄夫人が言っていたシヴァの爪というのは、

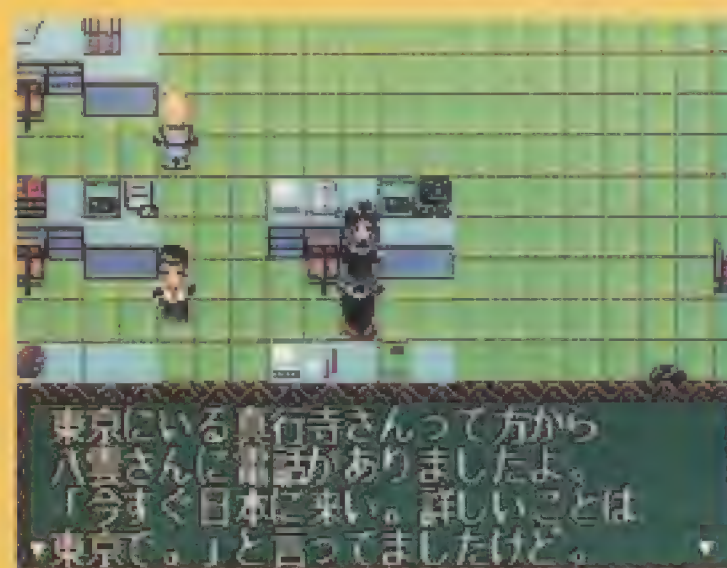
この人がいつてものは、シヴァの爪のことだろうか？

どうやら実在するらしい。しかも、シヴァの爪があるのは、福州のすぐ近くらしいのだ。それさえあれば、南寧の時のような失敗はなくなるはず。ということで、次の行動へ移る前にぜひとも、シヴァの爪を手に入れておくことにしよう。

4 真行寺ママからパイに関する連絡が!!

シヴァの爪も手に入れ、あとは実際にパイに似た少女を探して使ってみるだけ。もう福州には用がないので、八雲たちはひとまず香港の妖撃社へ帰ることにした。

妖撃社で八雲たちを待っていたのは、東京のカルチャーショックのママ、真行寺さんからの伝言。内容は、すぐに東京へ戻ってこいというものだ。パイに似た少女を連れ、日本



妖撃社へ帰って来ると、東京の真行寺ママから、今すぐ日本へ帰って来いという連絡が入っているのだ。

へ帰った老夫婦も気になるし、八雲たちはすぐに東京行きの準備にとりかかる。しかし、美星だけは今回も妖撃社に留守番だ。どうやら溜まっていた季刊妖撃の仕事依頼を依頼されてしまったらしい。

八雲、鈴鈴、スティーブ龍の3人は、急いで東京行きの飛行機に飛び乗り、カルチャーショックのママに会いにきた。そこで初めてママから詳しい話を聞いてみると、雑誌にパイに似た少女の写真が掲載されたというのだ。その雑誌を見せてもらおうと、確かにその少女はパイにそっくり。

はたして、雑誌に載ったのは本物のパイなのか？ そして、福州からパイに似た少女を連れ出した老夫婦は？ ここから先は、プレイヤー自身の目で確かめてほしい。

八雲たちのパイを探す冒険はまだ続く!



ママが持っていた雑誌を見ると、そこにはパイに似た少女の写真が。この少女は本当にパイなのだろうか？

PERSONAL COMPUTER MAGAZINE
for MZ,X1,and X68000 [月刊オー!エックス]

Oh!X

8月号

定価600円
7月17日発売!

特集

C言語実践的入門



夏真っ盛り、アマチュアリズムのX68000

グラフィッカー川原、ミュージシャンてるてる
環境プロ伊波見、その他

X68000 Compact
[RED ZONE] 追補レポート

進展なるか!?アクセラレータボードの製作

FMTOWNS/MARTY/R/77AVほか すべての富士通FMシリーズ情報誌

Oh!FMTOWNS

[月刊オー!エフエムタウンズ]

夏の特別号 1993-8

特別定価780円 7月17日発売!

特集

Windows3.1の謎と魅力に迫る

マルチメディアの旗手であるTOWNSには、WindowsMMEがあるため、それほど劇的な登場にはならないかもしれません。しかし今、世界中のソフトがWindows3.1に向かっており、国内でもWindows3.1は1つのトレンドになろうとしています。Windows3.1には果たしてどれほどのパワーや魅力が眠っているのでしょうか?その謎を追っていきます。

特別付録

「太っ腹FD平成6号」

- 感性が冴える、フリーハンド感覚のグラフィックエディタ「ARTemis」
- GS音源用演奏データをTOWNSで鳴らそう!「GSPLAY」
- 48ドット対応画像印刷ツール「プリン」
- 高速テキストビューアー「View!」
- 対戦型アクションゲーム「IRON FIST」ほか

**SOFT
BANK**

ソフトバンク出版事業部
〒103 東京都日本橋浜町3-42-3
TEL 03-5642-8100

Sega Channel

ACT.22

セガ・ファルコム通信

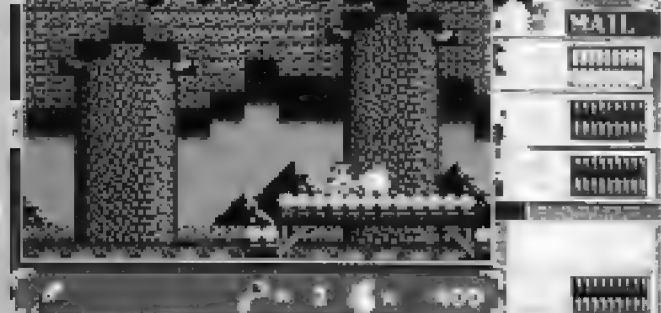
Knowledge which is felt
to be boring is of little use,
but knowledge which is assimilated eagerly
becomes a permanent possession.

メールをジャマするイキなザコキャラたち MONSTER

先月まで主な人物を紹介したので、今月はモンスターへ移ろう。

このゲームのザコキャラは、主役のメールを食ってしまうぐらい個性派ぞろい。その姿形はもちろん、動きや性格がいろいろ味を出しているのだ。右に載せたのは、ほんの一部だが、まだまだたくさんのザコキャラが待ちかまえている。噂ではオリジナルキャラも登場するらしいので、期待してほしい。

本気で倒せ!!



ザコだと侮っていると、痛い目にあうのは常識。特にこのゲームは、ザコの頭がいいのだ。



タヌキ族

メールが冒険に出て、初めて剣を交えるキャラ。背後からしか倒せない。メールがジャンプすると周りをキョロキョロ見回す。そのしぐさはグー。



くもくん

メールを襲うわけでもなく、何をするのでもなく、ただひたすら木の枝からぶらさがっている。真下に行くとダメージを受けてしまう。毒はない。

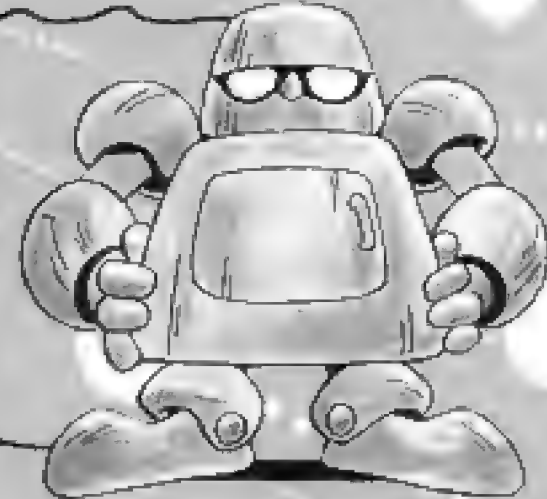
化石竜

洞窟のカベから生えている(?)モンスター。動くことができないとはいえ、その口から吐いてくる火の玉のダメージは絶大。要所要所にいるので、かなりイヤらしい存在なのだ。



木人Jr.

岩場を、右に左に動いているロボット。怪しいヤツを見つけると、上から石を落とすよう、プログラムされているようだ。背中のゼンマイがイカサ。



ツノバチ

尻尾の針を武器に、かなりのスピードでメールを襲うハチ。動きは単純だが攻撃力が高いので、やる前にやられてしまうことも。頭にツノが生えているのが特徴。



みじゆくモノ

一見、赤ちゃんのような姿形をしているが、これでも魔法使いの見習い。一応、電撃のような魔法を使ってくる。要所にいることが多いところから、宝箱を守るよう、言いつけられているらしい。

矢野取締役の仁義なき業界オチ⑭

ファンって嬉しいよね。6月に開催された東京おもちゃショーでのこと。今年からユーザーズデイが土、日と2日間になって盛り上がりはすさまじいものだった。そして以前にも書いた通り、このショーで「ぼっふるメール」のノンプレイ・デモをやらせてもらったのだが、このショート・デモが注目されてしまったのだ。

今までキチンとバブもやったわけではなし（各誌の編集担当の人ゴメンナサイ）、いきなりのファースト・タイトルのデビュー。期待するとその後のリアクションが怖いと心していたのだけど。

まず、みんながどんな顔をしてこのデモを観てくれる

のカナと思ってモニターの横に立ってみた。立っているだけではバカみたいなのでプロッシャー（ピラ）を配ることにした。

プロッシャーはセガ主催者側からは最初1万枚は用意するよーにという要請があったのだが、どーせ余っちゃうよーという意見もあって半分の6,000枚を印刷。

結果的には甘かった。1時間半ぐらいモニターの横にいたのだけれど、なんとプロッシャーをもらおうとするヒトが並んでしまったのだ。

それに10人に1人は声をかけてくれるのだから、これは感激モノ。写真と一緒に撮ったり、100人ぐらいのヒトに握手をしたかな。ボクと会場で握手したキミの手の暖かさは、まだはっきり憶えているよ、などと書くとおバーセンチになるが。

「がんばって早くゲームを出してください」「必ず買います」。

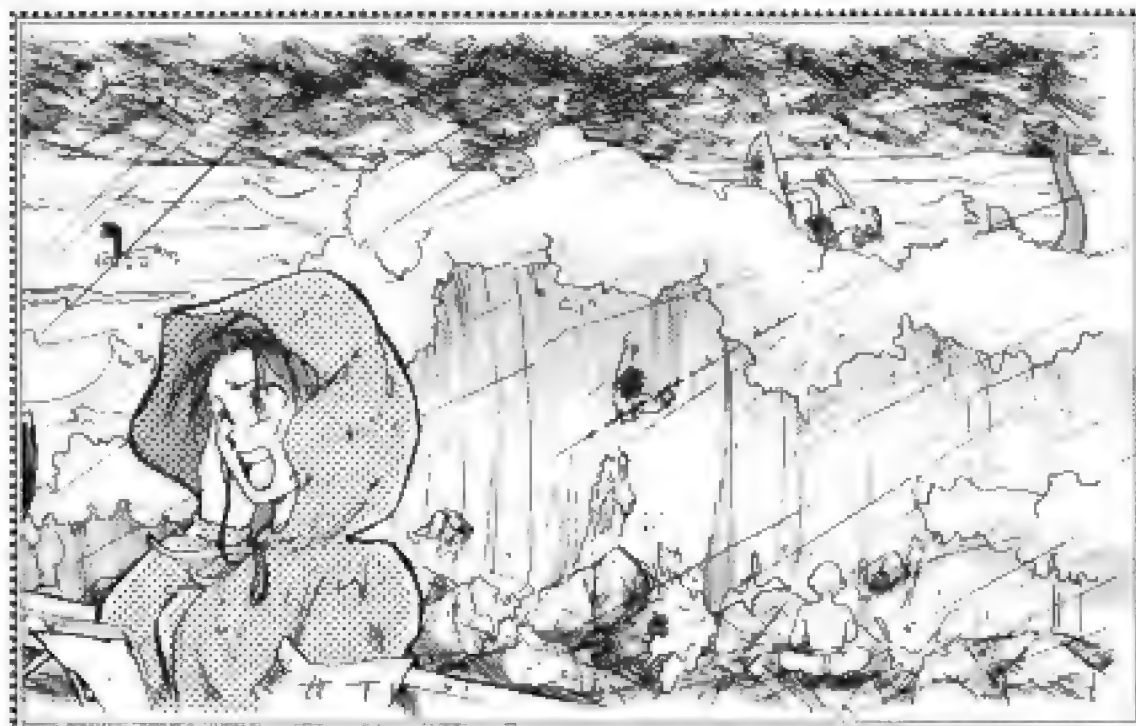
嬉しいじゃない。こういうのをゲーム屋冥利につきると言うのだろうね。

ボクの場合、顔見知りの知り合いがたぶん500人ぐら

い、あちらだけ知っているヒトが1万人くらい。でも、あのショーで会ったキミはもっと深い関係になれるかもしれない。ぜひ、苦勞の多いオジサンにはげましのエールを送ってほしい。

ところで謝らなくてはならないことが1つ。先月号のステレオグラフィックなんだけど、やはり印刷形態に無理があって、あれじゃ見えないよね。本当はガウの足跡が浮かんでくるはずなのだが、期待して一生懸命見ようとしてくれたヒト、期待を外してしまったゴメン。おわびに、あのショーでボクと握手したヒトとステグラが好きで絶対見てみたいというヒトはBEメガ編集部宛にメールをよせてほしい。応募の数にもよるがオリジナルを送らせてもらおう。ただし、受け取ったヒトは必ず「ぼっふるメール」を買えよな。

ところで、セガ・ファルコムではチーム強化のためにグラフィック開発者を募集している。絵のうまい開発者は、ぜひトライしてほしい。希望者はとりあえずBEメガ編集部宛に手紙で連絡してほしい。ただし募集するのは正社員のみ。



蓬萊学園入学案内

Hourai-Prospects Vol.3 監修 遊演体

暑いです。とにかく暑いです。こんなときには、さらにもっと蒸し暑い南海の孤島・宇津帆島の、うだるような熱気を思い浮かべながら、ともに蓬萊学園を見て回りましょう……。

学園探訪 その3

図書館はヘン

なんだ、今日は忙しそうだな。
ほう、調べものか。図書館に行くのか。そうかそうか。この学園には、大きな図書館がいくつもあって、まず“新図書館”……なんだ、そこに行くつもりだったんだ。確かに、それがいちばん無難だね。新しく綺麗で整理されてて。しかし、いつも同じじゃつまないだろ。よし、“旧図書館”に行こう。いいから行くの！
……と、いうわけで来た。ここが旧図書館。これはその名のとお

り戦前からの由緒ある図書館だ。これから中に入るぞ。鉄条網に気をつけて。うまく穴をくぐれよ。
え？ そりゃ鉄条網は立ち入り禁止だから張ってあるんだ。この旧図書館は、図書委員会が閉鎖してる。出入口はカギがかけられてるけど、ほら、ここの壁に秘密の抜け穴がある。
どうして立ち入り禁止なのかって？ そりゃ、危険だからだよ。罫は設置してあるわ、落とし穴は開いているわ、幽霊は出るわ、

妖怪は棲んでるわ、踊る本棚はあるわ、人間を食べる本はいるわ、毎年、ここで何人もの生徒が行方不明に……こら、帰るな。このか弱い乙女を1人で放り出す気か？
とにかく、ここはスゴいぞ。最近では地下2階ぐらいまでは整理されてるけど、それから下はもうダンジョン。いったい、地下何階

まであるのかも見当がつかないんだ。正確な地図も作られていない。お、その床を見てみ。行き倒れの白骨死体があるぞ。
心配するなって。帰り道ぐらいはわかって……あら？ この道、確か通ったよな。そういや、さっきからなんだかずっと同じ所をグルグル回っているような気が……。



図書委員会による「旧図書館」整頓隊。今までに7回大規模な部隊が編成されたが、このありさまである。

旧図書館の外観。約40年前に閉鎖されて以来、一般生徒は立ち入り禁止だ。



MEGA-CD 蓬萊学園

あなたの体験やネタがゲームになってしまうかというこのコーナー。さっそく寄せられたハガキを紹介しましょう。
●いわゆる“つっぱり”の中にもすごい連中がいました。彼らはけっして入り口から教室に入りません。校舎外のパイプ（排水用）を使い、よじ登ってくるのです。しかも帰るときも2階から飛び降りて帰るのです。

- （東京都・もりたとおるさん）
●チェルノブイリ事故で「日本の雨にも放射能検出」と報道された直後。学校行事で外を数10キロ歩かされました。雨の中、傘もささずに……。
（千葉県・美浜睦夫さん）
●中国に姉妹校があるので、中国のなんかの記念日に中国の国歌が流れる。
（福島県・稲川千鶴さん）
●私の高校は、人数がわりと多い

くせに食堂がせまいので、制服のポケットに紙パックの牛乳などをつっこんで食堂に入ってしまった何も知らない新入生は、よく「パンノ」という音とともに制服を牛乳だらけにしていました。
（岐阜県・嶋田善之さん）
今回、スタッフにもっともウケたのは最後の嶋田さんのお手紙でした。光景が目の前に浮かび上がってきます。嶋田さんには、遊演体より「蓬萊学園黄金生徒証」をお送りします。
皆さんの投稿を、引き続きお待ちしております。

近ごろの遊演体

蓬萊学園を生み出したネットゲーム。それは郵便を用いたRPG（の、ようなもの）。遊演体の現在の活動には、当然ネットゲームの運営も含まれる。現在は、現代日本で忍者が戦うという「夜桜忍法帖」が進行中である。
郵便で参加者とやりとりする以上、それを巡るトラブルは避けて通れない。今日も、事務所に電話のベルが鳴る。「届くはずの郵便が来ません」「違うのが届きました」「同じのが5通来たんですが」etc…。
不思議なことに事務所でバカ話をしているときに限って、それを遮るような電話が入る。最近では、忍者の陰謀ではとささやかれている。



あてさき

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3
ソフトバンク(株)BEEP/メガドライブ編集部
「蓬萊学園入学案内」係

投稿作品が製品に採用された場合、著作権は株遊演体に帰属します。



お待たせ

【コナミ移植チャート】 第1回ランキング発表

さてさて、先々月に募集したコナミブランド移植希望ランキングの第1回目の発表をします。どうですか？ 見てのとおり、非常にバラバラな意見です。「XEXEX」と「スナッチャー」がダントツ上位ですが、それ以下についてはあまり差はありません。「XEXEX」の移植が難しいことは先月のこのページにも掲載しましたが、この順位を見たら開発スタッフも心を動かされてしまうかもね。楽しみだ。へっへへ。

順位	タイトル	点数
1	XEXEX	21
2	スナッチャー	20
3	グラディウスシリーズ	8
4	ツインビーシリーズ	6
4	グラディウス2 (MSX版)	6
5	メタルギア1、2 (MSX版)	5
6	A-JAX	4
6	スペースマンボウ	4
7	イーアルカンフー	3
8	GIジョー	2
8	パロディウス (MSX版)	2

その他 トライゴン/サンダークロス/シンブソンス/火の鳥/ライフフォース/エイリアン/ク
ライムファイターズ/マダラ2/X-MEN/ワイワイワールド/愛戦士ニコル/エスケープキャス
/ガイアポリス/夢大陸アドベンチャーズ/悪魔城伝説/F1スピリッツ

今年のおもちゃショーは

先月開催された東京おもちゃショ
ー'93年は楽しかったでしょ。
おもしろかったでしょ。だって見
た「シルフィード」？ すごかつ
たな〜。気合いが入ってるよね。
あたしほしいな（ゲームアーツさ
んくれないかな〜。オッといけな
い、こういうの職権乱用って言
うのだね）。

今年のコナミブースはメガドラ
イブのコーナーが新しく登場して
賑やかでした。「ロケットナイト
アドベンチャーズ」「バンパイア
キラー」のフリープレイをたくさ
んの人たちが楽しんでくれたので
大成功！ バンパイアは開発10%
だから途中で止まったりしてたの
が残念だったな。隣にPCエンジ
ン「悪魔城ドラキュラX」が展示
してあってデキがよかった（遊べ
る部分が多かった）からMDユー

ザーがくやしがってた（申し訳な
い、でも完成のあかつきには……）。

ロケットナイトはROMアップ
したばかりのできたてホヤホヤで
した。さすがに最終ステージまで
いった人はいなかったな。もしエ
ンディングまで行った人がいたら
ヒーローになってたよ。

あとスパークスターの着ぐるみ
が大ウケ。ソニックとも競演でき
たしウレシー！ 私も広報担当者
として土曜日の午前中に着ぐるみ
着てブースのあたりから8号館の
バンダイブースまで歩き回って
いたのです。気づいた人いないだろ
うなたぶん。おかげさまで2kg
や痩せたわ。AMショーの時は見か
けたらいっしょに写真とってあげ
るから声かけてちょうだい。

ソニックとご対面！



早坂姉さんのお悩み相談コーナー

●最近TAKERUで名作リクエ
ストをやって再販しているの
ですが、コナミさんもスナッチャー
などを再販してほしい。
（愛媛県 沼田和徳君）
——コナミにはもう在庫がない
から、直接TAKERUの店員さ

佐賀県・
田中一郎 R X 君



し人気がいまいちだったのか姿
を消してしまいましたので。
（岐阜県 嶋田善之君）
——今のところありません。ゴ
ルフ好きなんです。実際グリ
ーンに出たことはあるのかな？
私は打ちっぱなしだけです。



愛知県・
高谷宏治さん

んに交渉してみたらどうかな？
●突然ですが「ゴルフンググ
レイツ」の移植予定はないで
すか？ ゲーセンで何気なくプレ
イして以来もう気が狂ったよう
に遊ばせてもらいました。しか



秋田県・
ハリネズミノさん

おハガキの
あてさき 〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株)
BEEP/メガドライブ編集部「コナミのおへや〇〇コーナー」係

ハガキを採用された方にはコナミ特製テレカを差し上げます。



NÔKONE PRESS

めーこね新聞

第00004号 (月刊?) ©COMPILE 1993

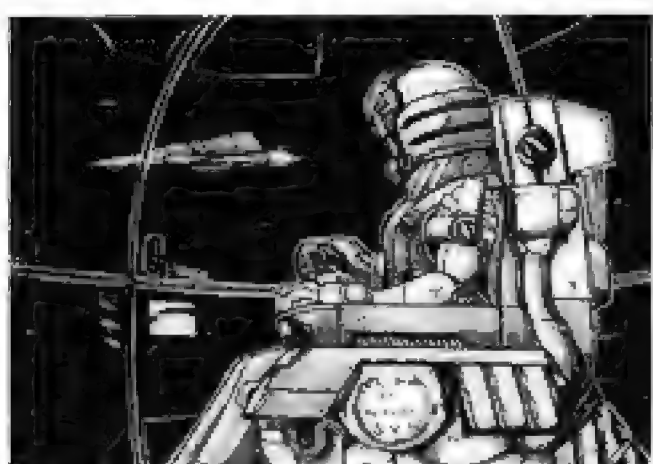
Vol.4 7月8日木曜日
1993年(平成5年)

企画・発行
株式会社 コンパイル
めーみそコネコネ
COMPILE
210 CHAMODAR HIRORO 17-5
OHSUGA-CHO HIROSHIMA CITY.

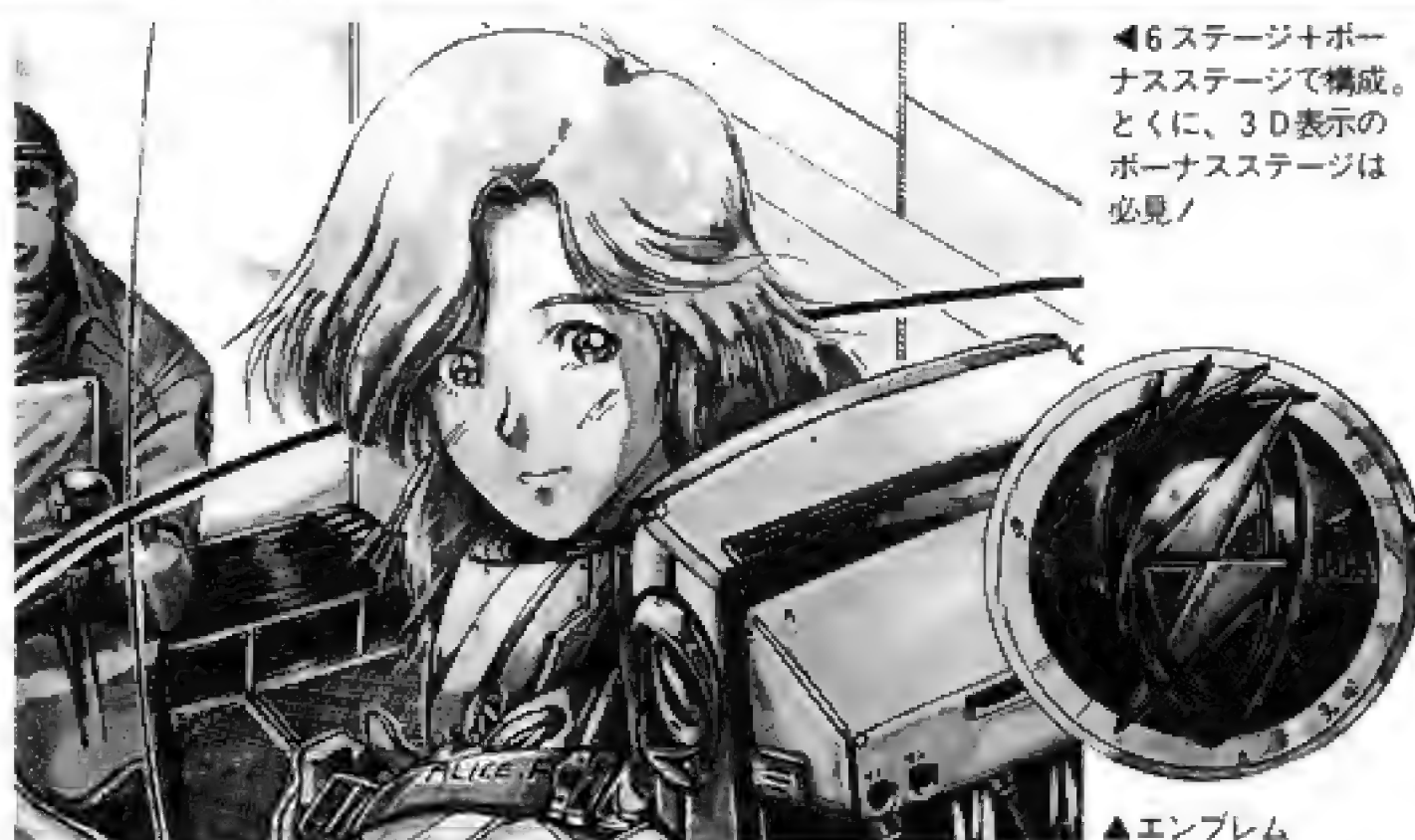
編集協力: BEEP / MEGADRIVE

空はいいなあ。ほんやりするね。
まっさおな空に透けるよな雲。
いーなー。昔はスチュワーデスと
かNASAの局員になりたかった上
人ー速だが、せーぜーできるのが
シューティングゲームのご紹介だ
っ。そーゆーわけで、さあみんな、
(僕の笛の音を) 聞いてくれ。
バキィツ。

何かに殴られたよな気がする
が、某番組をつい最近見た上人は
ハマっているぞ。いや、そんなこ
とが言いたくてここに来ているわ
けでは……。にや〜り。ふっ。



つーわけで、今G GアレスタII
が開発中。グラフィックの担当は
スプリガンマークつーでお馴染み
の小玉さんだ。今回の主人公アリ
ス嬢は長年暖め続けたキャラだと



◀6ステージ+ボ
ナスステージで構成。
とくに、3D表示の
ボーナスステージは
必見ノ

▲エンブレム

か言ってたな。ゆーだけあって清
楚可憐なびせうぜだ。これなら皆
さんにもおススメさ♡ あたしゃ
ー、好きだね。取説にはおいしい
イラストも使われてるし、発売し
たら売り切れる前に買うんだぞお
ー。GアレIの時みたいに品薄か
もしないからさ。今からこづか
いを貯めにやーねー。まー、デキ
はいいぞ。やりやすいもん。まだ
完全にできてないから、ちょっと
無責任な発言だがよー。

おっと。横からもう少しあおれ
のクレームが。ちっ。

アリスは22才の宇宙軍中尉で、
未知の敵の出現の際、テスト機
の実戦投入を提案、志願、搭乗とゆ
ーわけだ。おわり。バキィツ。

痛、痛(泣)。キュー。「違うんだ
よな〜、もう少し詳しく知りたい
んだよな〜」という君はコンパ
イルクラブに入っちゃおうノ ひょ
っとしたらもっと詳しく知ること
ができるかもしれないノ コンク
ラに入りたい人はコンパイルに聞
いてくれノ はっはっはー。無責
任ですかあ? あたしってー。は
っはー。あでゆー♡

グレートT島のグレートDAYS



なぜぶよ がGGプラスワンで登場/発売を記念し、問題募集キャンペーンを実施中

3月発売以来、人気独走中のG
G版「ぶよぶよ」。特に、MD版
にはない「なぜなぜぶよぶよ」モ
ードがぶよ通(俗称、ぶよらー、
ぶよりすと)のハートを熱くして
いるようだ。中には、問題を作っ
てコンパイルまで送りつけてくる
ヤツもいる。ウーん、いい傾向だ。
それはさておき、この「なぜな

なぜぶよぶよ」が、なんと
「なぜぶよ」のタイトルで「GG
プラスワン」にて、この7月23日
登場する。つまり、GG本体と「な
ぜぶよ」が同梱セットになって、
新たな問題の「なぜぶよ」が遊べ
るというわけだ。まだGGを持っ
ていない人には、耳よりな話。す
でにGGを持っている人は、プラ
スワンを買った人から、貸しても
らうべし(ゴメン)。

「なぜぶよ」は、問題数全100
問。それに自分で問題が作成でき
るエディター機能もついているぞ。
友達同士で問題の出しっこができ
ちゃうわけだね。

しかも、今回の発売を記念し、
「なぜぶよ問題募集キャンペーン」
を実施。優秀作品は、「なぜぶよ2
(仮称)」に採用され、さらに懸賞
金が出るヨ〜ン(詳しくは、パッ
ケージに入っている応募用紙参照)。



プラスワンセットだけについてくる「なぜぶ
よ」。これから買うならこっちがオススメノ

全国のぶよ通諸氏、「なぜぶよ」
プラスワンを買って、ふるって応
募されたしノ

ジャムおじさんの



熱筆連載!!

TEXT by ジャムおじさん

昨年こぞの倍近くおととしのタイトル数が出展された東京おもちゃショーへ行ったかな? ハテナ隠し玉は用意されていなかったようだけど、セガ陣営の勢いはしかと感かんじることができたはず。



題字…戸塚典策斎

4月にはカプコンが参入したうえ、さらに近日中に新たな大物メーカーが参入するということですが、そうなることと今年後半からのゲーム業界地図も混沌こんとんとしてくるような気がします。ジャムおじさんはどう見ていますか? (大阪府・山田隆弘)

国内市場挽回の姿勢が見え始めたが……

結論から言えば、確かに一時の最悪な状態を脱し、いろいろな意味でメガドライブ市場は活性化される方向に向かいつつあると思う。ここ2年間は、本当にやる気があるのかという感じでしかとらえられなかったセガの取り組み方も、この秋以降「V.R.」「シャイニング・フォースII」「ファンタースターIV」など、ユーザーにアピールできる大作が続々と登場してくるし、流通市場における販売網かくしうの拡充・整備も積極的に進められており、いよいよ国内市場という失地の回復に向けて大きく動き始めたことが実感できる。

しかし、だからといってこれで

セガが任天堂の牙城を切り崩し、国内においても互角に渡り合えるようになるかという、当分は無理なんじゃないかなというのが僕の正直な感想なんだ。

それはなぜかと言えば、大きく分けて2つ考えられる。1つには、今の取り組み姿勢は、けっきょく任天堂が国内市場の独占状態を築き上げた方法とほとんど変わらない、いわば二番煎じ——模倣もほうの域を脱していないからである。例えば、カプコンの「ストリートファイターIIダッシュ」やSNKの「餓狼伝説」といった流行りのアクションゲームをメガドライブ市場に持ってきたり、国内市場において圧倒的優位を占めるRPGの大作を次々と投入しようとしているが、けっきょくこれはスーパーファミコンで

出るゲームが、若干のタイムラグをもって楽しめるということ以外にインパクトはない。すなわち、しっかりとしたグラウンドデザインをもって、5年、10年先の国内市場に変化を与えていくような取り組みが感じられないんだ。

最近、インタラクティブ・ゲームというコンセプトを打ち出しているが、最先端の技術を駆使したゲームが子供達の身近なものとなるには時間とお金がかかるわけで、当分はセガが好きなユーザーの自己満足的ツールでしかないような気がする。僕が思うに、ゲームというのは、もっと感覚的、浪費的なものであり、しかもブームに引張られ、たえず刺激がないと低迷してしまうような存在で、技術による革新よりも情性の文化であ

ることを認識した、冷静な戦略が必要なのではないだろうか。

任天堂とは一味違った販売網の確立が必要

2つめは流通市場の再販体制の整備についてだが、そう簡単に失われた問屋筋の信頼関係を回復するのは難しいのではないかということである。今後の取り組みがけっきょく任天堂の初心会しんしんかいと類似するような同質的体制への移行であるならば、本腰を入れても最後のところは資本力の勝負になってしまい、価格競走おし合いに陥ってしまう可能性が高い。スーパーマーケットやコンビニなど、新しい流通の担い手を活用した販売網の再構築など、任天堂とは一味ちがった展開があってもいいように思う。

とは言っても、僕は長い目で見たメガドラ市場の将来は間違いなく明るいと思っている。「ぶよぶよ」のように、スーファミでは味わえず、しかも再販がかかってもコンスタントに売れるソフトが出てくるからである。また、コナミの「ロケットナイト アドベンチャー」のように、キャラクター育成に本腰を入れるサードパーティーも登場している。要はこの正念場にセガが差別化、個性というキーワードをファミコンユーザーに与えることができるかどうかにかかっていると思う。

質問募集

このコーナーでは、ゲームやゲーム業界に関するいろいろな疑問・質問を募集しているぞ。採用されたハガキの方には、ジャムおじさんが誌面で直接疑問に答えてくれるうえ、ステキなプレゼントをあげるよ。べつに難しいことじゃなくても、日頃疑問に思っていることなどをどんどん送ってきてくれ!
〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク(株) BEEP!メガドライブ編集部「教えてジャム」係まで

セガの未来を担うソフト群



セガらしさをもっともアピールできるRPG「ファンタースターIV」。マークIII時代からの安定商品だ。





エリック・C・セデンスキー

1963年12月24日生まれ、29歳 アメリカ、オハイオ州クリーブランド市出身
国際ビジネスコンサルティング会社に勤めるかたわら、趣味のパチンコをき
わめ、本まで出版。他にも、競馬、コンピュータゲーム、読書、マンガ、哲学
など幅広い分野に関心を持つ。最近凝ってるのが、ベッドルームバスケットボ
ール。スポンジの小さなボールを使って、猫とバトルを展開中(?)。

くぎづけ★ゲーム体験記

EX.14 17歳未満お断り! のゲームとは

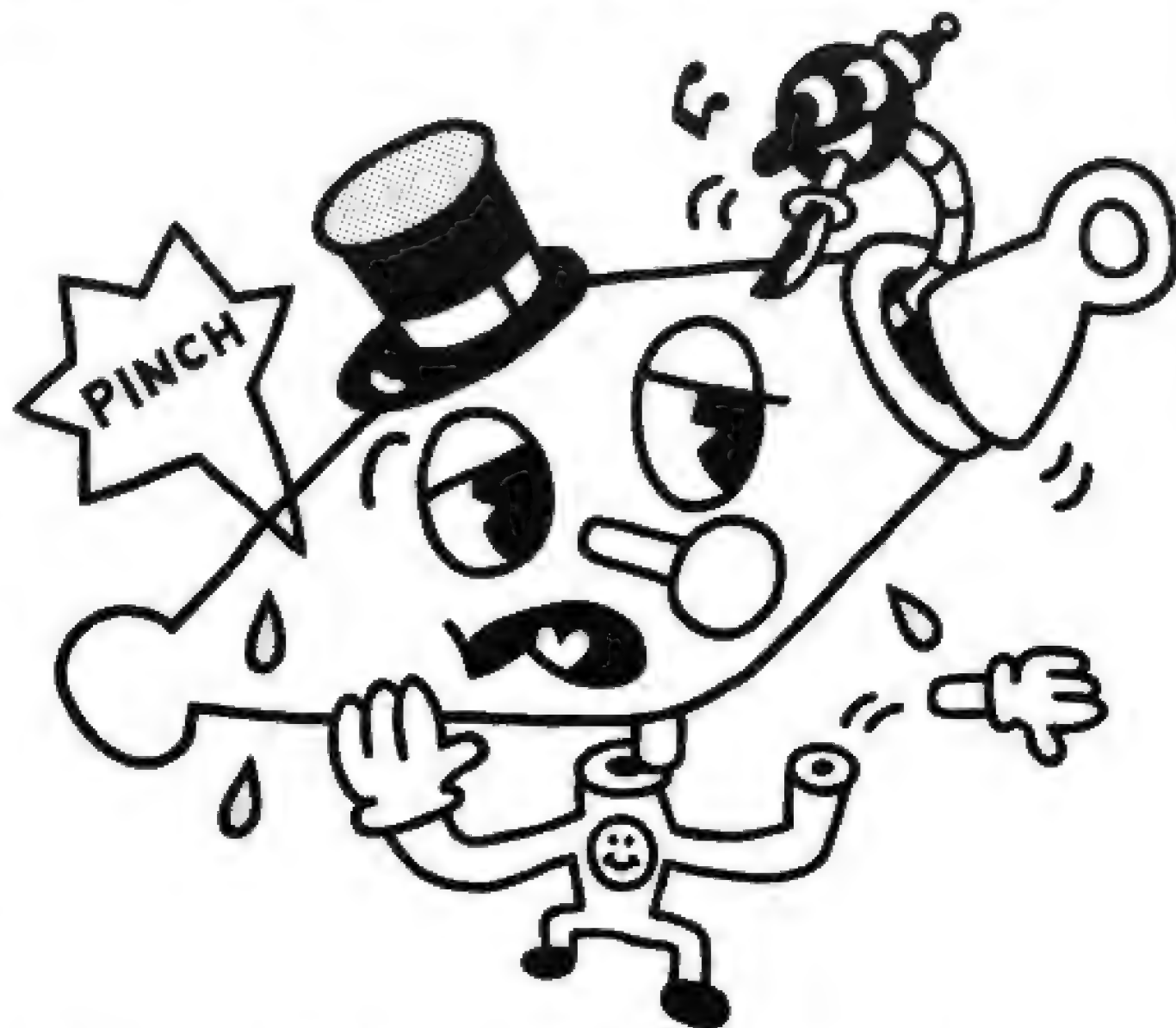
先日久しぶりにアメリカに出張した。もちろん仕事のために行ったからあまりテレビなど見ている時間はなかったが、たまたま全国向けのニュースで、面白い内容があった。セガ・オブ・アメリカ(SOA)が自社のゲーム、すなわちGENESISのソフトに対象年齢制限の表示をし、場合によっては子供への販売を禁止する、というのだ。どうやら最近発売された、とあるゲームが「暴力的すぎる」とか「性的に子供を刺激しすぎる」といった理由から、ゲームに夢中になる子供たちの親からクレームをつけられたのが背景にあるらしい。この等級分けは法的に強制力があるものではない。SOAが親たちに安心して子供にゲームを買い与えられるよう自主的に行うというのである。この決定に対して多くの評論家は「世界のゲーム業界に影響を及ぼすだろう」と述べていた。

アメリカでは1968年以来、国内で放映されるすべての映画を等級分けする「レーティングシステム」が採用されている。これはアメリカ映画協会が上映前に作品の内容や描写を吟味して等級分けする制度である。映画を「一般映画」「成人映画」「制限付き一般映画」の3段階に分ける日本の映倫と似ている。このシステムは何度か改訂されて

いるが、現在では「G」「PG」「PG-13」「R」「NC-17」「X」の6段階の等級がある。

「G」はいわゆる「一般映画」で誰でも自由に映画館で見ることができる。この手の代表はやはり子供向けのアニメやディズニー映画などだ。「PG」は「大人の指導が必要な映画」で、子供は両親同伴でないと映画館に入れない。そして最近よく使われるようになったのが「PG-13」というレーティングである。これに指定された映画は暴力やセリフが激しすぎる傾向にあるので、13歳未満の子供は親が同伴していなければ見ることができない。次に「R」だが、これは暴力、セリフ、セックスシーンなどの描写が過激な映画で、17歳未満は親か成人が同伴でなければだめだ。Rの代表的な映画には「ハロウィーン」などのホラー映画や「エマニエル夫人」などのソフトポルノ映画がある。そして驚くなかれ、その暴力性からあの「ゴッドファーザー」もR指定なのだ。「NC-17」になると「17歳未満は一切入場できない映画」ということだが、これはあまり使われていないようだ。そして最後の「X」だが、これはいわゆる「アダルト映画」で、ストーリー性のないセックスシーンばかりの映画が代表されるが、時にはバイオレンスシーンばかりの映画もX指定にされる。

前置きが長くなってしまったが、今回のゲームソフト購入についての制限はこの映画のレーティングシステムに準拠するようだ。ただしゲームの場合は3段階。前述したとおり強制力はなく、あくまでも

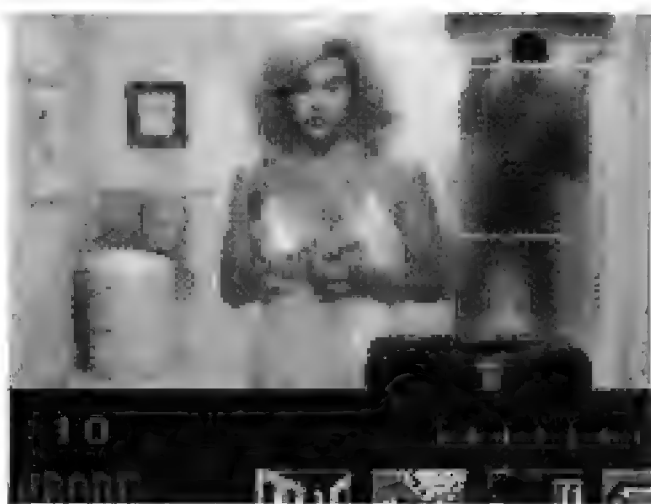


ガイドである。映画と同じく、ディズニーものとか、普通のスポーツゲーム、パズルゲームは、誰でも遊べる「GA」、暴力性が多少強く、女性キャラがビキニなどを着ていれば、13歳未満は保護者と遊ぶことが望ましいという「MA-13」と表示される。さらに暴力性が強すぎたり、登場する女性がセクシーすぎる場合、あるいはゲームのテーマ自体が子供に向いていないものは、17歳未満には不適當の「MA-17」が表示される。

実際この「MA-17」に指定されるゲームの数は限られるはずだ。とはいえこの「R」に相当するようなゲームが発売されるからこそ、こういった配慮がされることになったはず。その引き金となったゲームというのが「ナイトトラップ」というゲームだ。侵入者がランジェリー姿の女の子を襲うシーンや、血のしたたるシーンがかなり問題視されたのである。CD-ROMによる取り込み画像であったことも、映画同様の扱いを迫られた要因と言

える。さらにバイオレンスシーンが目立つ「スプラッターハウス」や「ダブルドラゴン」なども「MA-17」として検討されているという。

こういった表示は、子供が起きている時間から平気でセックスシーンや暴力場面の映像をテレビで放映する日本の社会ではあまりピンとこないだろう。それにそんなシーンが入っていたところで、ゲーム自体が面白くなければ、大人でも子供でも遊ぶわけがないから、個人的にはそんなに問題にすることはないと思う。しかし以前編集部で「ナイトトラップ」を見せてもらったとき私は「よくこういうゲームを作ったもんだね」と言った覚えがある。なぜなら普通のアメリカ人は、下着姿の女性が映るシーンなど絶対子供に見せないからだ。というわけで当然こういった表示が考えられるだろうと予想していたから、今回のことも驚くことではなかったが、世界のゲーム業界がこれからどう変わるかというもう1つの楽しみができた気がする。



たかがバーチャル、やっぱりバーチャル!! 最終回

時代はバーチャル!



もう噂じゃない! 再生YMOをどう聞く? どう見る?

敗戦以来、毎年のように聞かれていた再結成のウワサが、ついに実現したYMO。テクノポップという言葉の世界に広め、ゲームミュージックの楽しさを教えてくれたYMOのアルバムを再び聴けるなんてうれしい限り。多くの注目を集めたこのアルバム、もちろん音楽ファンなら買ったよね!

再生YMOは4月28日にシングル「ポケットが夢でいっぱい」を、そして5月26日には待望のニューアルバム「TECHNODON」をリリースした。

ファンとしてはどんな音楽を作ってくるのかと期待半分、不安半分で待っていたと思うが、やはりでき上がったものはテクノだったのでホッとしたことだろう。YMOらしい曲があれば、個人としての個性が強く出た曲もあり、全体的には落ちついて聴ける大人のテクノ

ノといった感じ。でも、「ライディーン」や「テクノポリス」のようなノリを期待していた人にとっては、ちょっとガッカリかもしれない。

でも、最近のデステクノ好きの人や昔のYMOを知らない人には、どう聴こえているかも興味のあるところ。君はどう感じただろうか?

なお「TECHNODON」のリミックスIはすでに発売中。7月14日にはリミックスIIが発売される予定。こちらの方も楽しみだ。

TECHNODON聴きました~!

衛藤ヒロユキ

(テクノ感5のマンガ家)

思った通りの内容でした。トランス感の強い近頃流行りのテクノと言ってもいいけど、YMOはもともそうだったのだ。ただ、時代の起爆剤としての強さはありません。僕の好みからいえば、たとえば下品でもロッテルダムのウゴウゴなテクノの方が好きです。しかし、そんなものを大人のYMOがやるはずもなく、やっぱりこれはこれで正解なのでしょう。

この曲が好き!

NANGA DEF?

石渡PON太

(ジャンキーDTP男)

それぞれの曲に創った人の個性がハッキリと出ているところが印象に残ったが、そこが良くもあり悪くもありといった感じ。正直いって、新聞に再生の記事が載ってから発売までの間に、期待が膨らみすぎてしまったので、もう少し時間をおいて聴いてみると、また違った印象になるかもしれない。個人的には、もっと坂本色が出るとよかったかなーなどと思う。

この曲が好き!

HI-TECH HIPPIES

OLIX光治

(普通の人ライター)

まず気になったのは昔のYMOらしさがなくなっていること。それが悪いというのではなく、3人の個性が強烈すぎてYMOっぽさが目立たなくなったんだと思う。一番YMOらしい「BE A SUPERMAN」が個人的には好き。ハウスやらアンビエントやら、いろいろなジャンルの要素が加わっているあたり、テクノの柔軟性が表われているが、昔ほど一般ウケはしなさそう。

この曲が好き!

BE A SUPERMAN

G1戸塚

(ネオいい人ライター)

バリバリのテクノは期待していなかった。あくまで「昔YMOのメンバーだったおじさん達のバンド」という。でも別にガッカリはしていない。博物館にある恐竜の骨の組み立て模型にかえてロマンを感じるように、元の形に還元されているだけでワクワクしてしまう。で、今回のアルバム。“出すぎず引っ込みすぎず”の細野節が健在で、ファンとしてはうれしい。

この曲が好き!

DOLPHINICITY

TECHNODON



1. BE A SUPERMAN
2. NANGA DEF?
3. FLOATING AWAY
4. DOLPHINICITY
5. HI-TECH HIPPIES
6. I TRE MERLI
7. NOSTALGIA
8. SILENCE OF TIME
9. WATERFORD
10. O.K.
11. CHANCE
12. POCKETFUL OF RAINBOW

東芝EMI/発売中/TOCT-8010/¥3,000

ポストンクラブ

【趣味のビデオ講座】

1993年4月2日、横浜アリーナ。女子プロレス初のオールスター戦がついに実現した。会場に行った人は大きな興奮を味わえたわけだが、残念ながら会場に行けなかった人には、このビデオは待ちに待った1本と言えるだろう。

このビデオは当日行われた全試合をノーカットで収録。また、記者会見の映像も収録している。この興業は全試合が終了したのがなんと深夜0時すぎ。6時間以上の

ロング興業ということもあって、3本組という豪華パッケージになってしまったのだ。こりゃ凄い。

試合内容のほうだが、雑誌などの発言で話題となっていたW井上vsキューティー・尾崎、北斗vs神取、関西vs堀田など、いずれも目の離せない激しい試合が勢ぞろい。男子プロレスよりもえげつない攻撃も多く、エキサイトする反面、ちょっぴり“大丈夫か?”と心配もしてしまう。その点長与千種vsデ

ル雅美戦は、かなり激しい試合だったが安心して見ていられた。

それにしても、インタビューと試合の顔が他人のように変貌してしまうデビル雅美と井上貴子はなかなかの役者である。

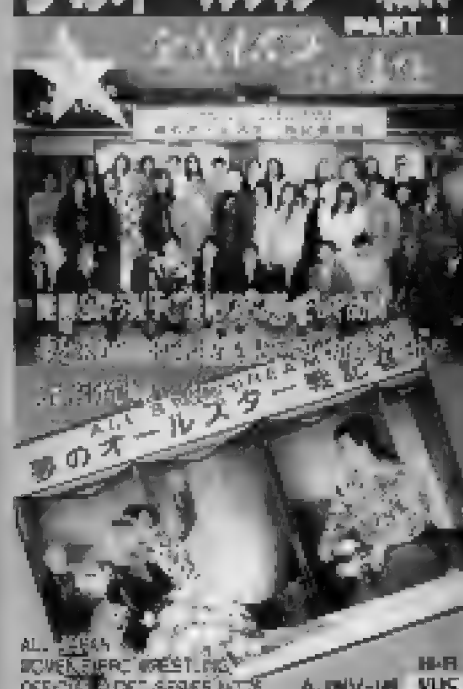
ALL STAR DREAMSLAM 爆発

主な対戦カード

- 【デビル雅美vs長与千種】
- 【井上貴子・井上京子vsキューティー・尾崎】
- 【ダイナマイト関西vs堀田祐美子】
- 【北斗晶vs神取忍】
- 【山田・豊田vs工藤・コンバット】他

全日本女子プロレス創立25周年記念

夢のオールスター戦!!



●全日本女子プロレス興業/AJWV-149(3本組)/¥20,000/発売中

マルチメディア宣言!

第17回 注目の3DポリゴングラフィックスとCD-ROMの関係

名前の一部に“3D”を持った3Dの例を挙げるまでもなく、ここんとこ業界では3次元グラフィックスがブームのようだ。見た目の派手さやプレイヤー受けの良さがその理由だろうが、特に多面体を利用したポリゴングラフィックスが注目されている。実はこのポリゴングラフィックス、CD-ROMとの相性が大変よろしいのであって、ここはひとつソフトを作る立場からのホンネを明かしてしまおう。

2タイプの3Dグラフィックス

ひと口に3次元グラフィックスといっても、大きく分けて2つのタイプがある。1つはリアルさを追求したもので、映画なんぞでおなじみのヤツ。光の反射や屈折を物理法則に基づいてシミュレートするレイトレーシング(光線追跡法)で作成されていたりする。これがリアルなのは、物が目に見える理屈どおりのことを再現しているからで、陰になった部分は始めっから描かれることがない。

もう1つは描画スピードを重視したもので、「スターフォックス」や「バーチャレーシング」、それに「シルフィード」などがこれにあたる。単純な立体の組み合わせと面の濃淡だけでそれらしい雰囲気を出すポリゴンレンダリング(多角形描画)だ。

もちろん、ポリゴンだって面の濃淡は光源の位置との関係から計算されたものだから、それなりに正確。ある程度面の数を増やし、表面の質感をマッピングすれば、

結構リアルにはなる。さらに、面と面の突き合わせで角ができていゝる部分を滑らかにすると(シェーディングと呼ぶ)、素人目にはレイトレとほとんど変わらないイメージができてたりする。

ちなみに、ポリゴングラフィックスで陰になった部分が隠れるのは、画面で奥に位置する物体から描いていき、あとで描かれる物体が後ろの物体を文字どおり隠してしまうからだ。これを裏画面でやっておいて表画面に転送すれば、重ね描きしている舞台裏が見えずにスムーズなアニメーションになるって寸法。今流行りの高速演算チップは、この処理を素早くやってくれるってワケ。

しかし、リアルにし過ぎると今のマシンパワーではスピードが期待できない。だから、リアルなヤツは開き直って、表示は紙芝居的であっても、1枚1枚の絵を徹底的に作り込むことが多い。逆に、ポリゴンベースのリアルタイムシミュレーションなどではポリゴンの数を少なくしてスピード感で補っているわけなのだ。

3DグラフィックスとCD-ROM

ところで、CD-ROMと3Dグラフィックスの関係だけど、まずリアルな絵を書き換えながらバンバン使うタイプは当然のことながら画像データが半端な量じゃなくなってしまう。だから大容量のCD-ROMはイイってわけ。以前にも紹介した「アイアインヘリックス」は、映画セット並みのクオリティのCGを動かしてバーチャルリアリティ的な雰囲気を出していた。まあ動画のサイズが小さいとは言えCD-ROMじゃなきゃ絶対にできなかったハズだけど、要はアニメと一緒にこんなのは当り前の話で、意外でも何でもない。

そこで問題は、ポリゴンベースの3DグラフィックスとCD-ROMの関係なのだ。この説明には、インタラクティブ・ムービー・カンパニーというキャッチフレーズで登場したCYBERFLIX社のMac用新作ゲームの「LUNICUS」を引き合いに出そう。

月面基地を舞台としたこのゲームは基地内や都市での戦闘シーンがすべてポリゴングラフィックスなのだ。もちろん専用のチップな

どは載せていない。にもかかわらずそれなりのポリゴン数に対してかなりのスピードが出ているのは、作者のビル・アップルトンが必死になって3Dルーチンをシェイプアップしたからと言われている。つまり効率のいい計算をしているのだ。ともかく、右へ左へと小気味よく曲がって行くし、戦闘シーンも全部3D(人と話すときだけ普通の絵になるのが、ちょっと残念)。場面転換がなかなか早くて気持ちいい。

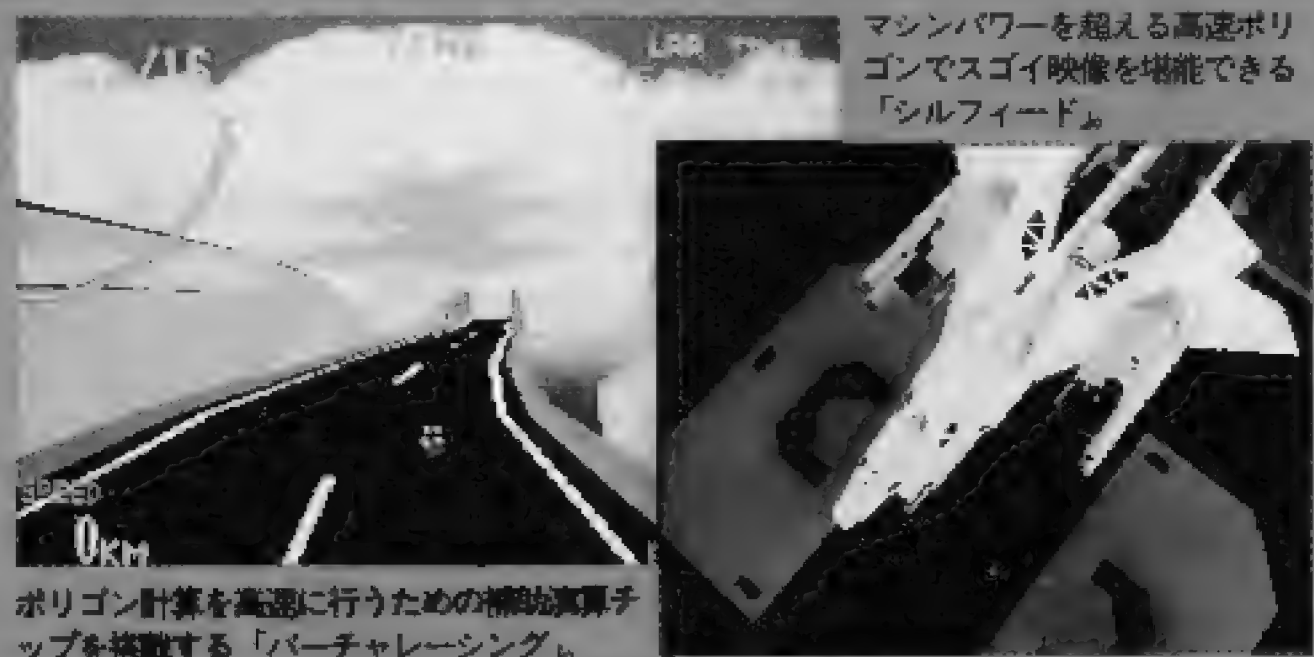
そう、それだ! CD-ROMの欠点はメモリへのデータのロードが遅いことなのだが、画面データをポリゴンで持てば、少ないデータで1回1回の場面展開ができるから待ち時間が少なくてすむのである。つまり、一見、データ量が少なければ、わざわざCD-ROMを使う必要はないように思いがちだが、この場合には両者の利点と欠点がうまく結びつくというわけ。

これからは生産の容易さやコストの点でCD-ROMを採用するメーカーが増えると思うけど、Macや3DO以外でもそんな理由でポリゴングラフィックス利用のアクションゲームが増えるのではないかと予想する阿木二百なのであった。



マッキントッシュのCD-ROMソフトとして海外で発売されている「LUNICUS」(ルニカス)。宇宙からの侵略者によって支配された地球を、唯一魔の手を逃れた月面基地LUNICUSが解放するというストーリー。

グイーン

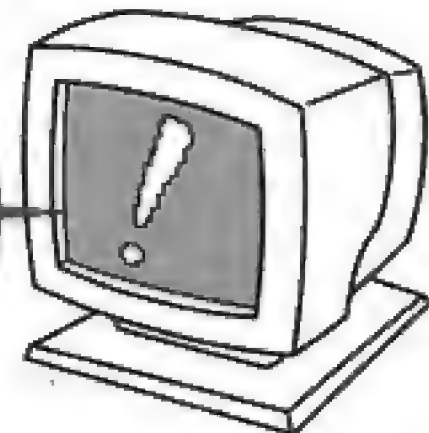


マシンパワーを超える高速ポリゴンでスゴイ映像を堪能できる「シルフィード」

ポリゴン計算を高速に行うための補助演算チップを搭載する「バーチャレーシング」

新作ソフトスケジュール

NEW SOFT
SCHEDULE



メガドライブ

MEGA DRIVE

メガCD

MEGA-CD

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応
7月発売予定のソフト							
ザ・スーパー忍II	23日	6,800円	セガ	ACT	8M		
ロード・ラッシュII	23日	8,900円	E Aビクター	RAC	8M	PASS	
エコー・ザ・ドルフィン	30日	6,800円	セガ	ACT&ADV	8M	PASS	
騎士伝説	30日	9,800円	講談社総研	SLG	10M	○	
NBAプレイオフ ブルズVSプレイヤーズ	30日	8,900円	E Aビクター	SPT	8M	PASS	
8月発売予定のソフト							
ロケットナイト アドベンチャーズ	6日	7,800円	コナミ	ACT	8M		
ウィザード・オブ・イモータル	10日	9,800円	E Aビクター	ACT	16M	PASS	
マーブルマッドネス	13日	6,800円	テンゲン	ACT	4M		マウス
キリング・ゲーム・ショー	20日	8,900円	E Aビクター	ACT	4M		
あゝ播磨灘	27日	7,800円	セガ	SPT	16M		
★ジュラシック・パーク	27日	6,800円	セガ	ACT	8M		
9月発売予定のソフト							
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	10日	8,900円	E Aビクター	ACT	8M	PASS	
ガントレット	17日	7,800円	テンゲン	A・RPG	8M		タップ
ジョーダンVSバード ONE on ONE	24日	8,900円	E Aビクター	SPT	4M		
タイムドミネーター	下旬	未定	ビック東海	ACT	8M		
WONDER LIBRARY	下旬	9,900円	日本ビクター	ETC			
信長の野望・全国版	未定	8,800円	光栄	SLG	4M	○	マウス
マクナルド〜トレジャーランド・アドベンチャー	未定	6,800円	セガ	ACT	8M	PASS	
MIG-29	未定	未定	テンゲン	SHT	8M		6 B
ガンスター ヒーローズ	未定	6,800円	セガ	ACT	8M		
☆ストリートファイターIIダッシュプラス	未定	未定	カプコン	ACT	24M		6 B
10月発売予定のソフト							
☆スペースファンキーB.O.B.	15日	未定	E Aビクター	ACT	8M	PASS	
★ジャングルストライク	22日	未定	E Aビクター	SHT	16M		
COOL SPOT	下旬	8,000円	ヴァージンゲーム	ACT	8M		
レースドライビン	未定	未定	テンゲン	RAC	未定		タップ
コラムスIII	未定	6,800円	セガ	PUZ	4M		
魔天の創滅	未定	8,900円	講談社総研	RPG	8M	○	
シャイニング・フォースII	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
パーティークイズMEGA Q	未定	6,800円	セガ	QIZ	8M		タップ
モンスターワールドIV (仮)	未定	未定	セガ	ACT&ADV	8M	○	
ペブルビーチの波濤	未定	未定	セガ	SPT	12M	○	
★キング・オブ・ザ・モンスターズ	未定	8,800円	セガ	ACT	8M		
11月発売予定のソフト							
アリズ・ボクシング	下旬	8,000円	ヴァージンゲーム	SPT	8M	PASS	
バトルマニア大吟醸	未定	未定	ビック東海	SHT	8M		6 B
幽☆遊☆白書外伝	未定	8,800円	セガ	ADV	16M	○	
★ジェネラル・カオス (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	8M		
★テクノ・クラッシュ (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	8M		
パノラマコットン	今秋	未定	サクセス	SHT	8M		
ロードライアット	今秋	未定	テンゲン	RAC	未定		
12月以降発売予定のソフト							
ファンタシースターIV	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
★ボビュラスII	未定	未定	ヴァージンゲーム	SLG	8M	PASS	
★NORMY (仮)	未定	未定	E Aビクター	ACT	未定		
ブギウギボーリング	年末	6,800円	ビスコ	SPT	4M		
発売日未定のソフト							
エイリアン3	未定	6,800円	ビック東海	ACT	4M		
サージニングオーラ	未定	8,800円	セガ	RPG	16M	○	
ゼノン2	未定	8,600円	ビーシーエム・コンプリート	SHT	8M		
ブラスターマスター (仮)	未定	6,800円	サンソフト	ACT	8M		
雀皇登龍門	未定	6,800円	セガ	TAB	8M	○	マウス
メタルファンク	未定	6,800円	ビクターエンタテインメント	RAC	4M		
★エアロ・ザ・アクロバット (仮)	未定	未定	サンソフト	ACT	8M		
シャイニング・ローグ (仮)	未定	未定	セガ	未定	未定		
ソニック・ザ・ヘッジホッグ3	未定	未定	セガ	ACT	未定		
超人スパーク	未定	未定	セガ	ACT	8M		
沈黙の艦隊	未定	未定	セガ	ADV&SLG	8M	○	
ハイブリットフロント	未定	未定	セガ	SLG	16M	○	
V.R. (バーチャレーシング)	未定	未定	セガ	RAC	16M	○	6 B
ベアナックルIII	未定	未定	セガ	ACT	未定		
マルチ野球 (仮)	未定	未定	セガ	SPT	未定		タップ
バンパイア キラー	未定	未定	コナミ	ACT	8M		
デビルバスター (仮)	未定	未定	シムス	ACT	8M		6 B
ダイナブラザーズ2	未定	未定	CR I	SLG	16M	PASS	
デビスカップ	未定	未定	テンゲン	SPT	未定		6 B
洗脳ゲームTEKI・PAKI (テキパキ)	未定	未定	東亜プラン	PUZ	2M		
ローリングサンダー3	未定	未定	ナムコ	ACT	16M		
ラングリッサー2	未定	未定	メサイヤ	SLG	未定	○	

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	対応
7月発売予定のソフト					
ダイナミックカントリークラブ	16日	7,800円	セガ	SPT	タップ
聖魔伝説3×3EYES	23日	8,800円	セガ	RPG	
アークスI・II・III	23日	8,800円	ウルフ・チーム	RPG	
サイボーグ009	30日	7,800円	R I O T	ACT	
バリアーム	30日	7,500円	ヒューマン	SHT	
モンキー・アイランド	30日	8,800円	ビクターエンタテインメント	ADV	
シルフィード	30日	8,800円	ゲームアーツ	SHT	
8月発売予定のソフト					
江川卓のスーパーリーグCD	6日	7,800円	セガ	SPT	タップ
鷹鷹遊撃隊	6日	7,400円	ビクターエンタテインメント	SHT	
雀豪ワールドカップ	27日	8,200円	ビクターエンタテインメント	TAB	
9月発売予定のソフト					
アルシャーク	未定	8,800円	サンド ストーム (ポリドール)	RPG	
サンダーホーク	未定	未定	ビクターエンタテインメント	SHT	
蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史	未定	11,800円	光栄	SLG	
ウイニングポスト	未定	12,800円	光栄	SLG	
F1サーカスCD	未定	8,800円	日本物産	RAC	
笑うせえるすまん	未定	7,800円	セガ	ADV	マウス
ソニック・ザ・ヘッジホッグCD	未定	未定	セガ	ACT	
10月発売予定のソフト					
アルスラーン戦記	未定	7,800円	セガ	SLG	
アイ・オブ・ザ・ビホルダー	未定	5,800円	ボニーキャニオン	RPG	
リーサルエンフォーサーズ	未定	未定	コナミ	SHT	
11月発売予定のソフト					
戦国伝承	下旬	未定	サミー工業	ACT	
DUNE	予定	7,800円	ヴァージンゲーム	RPG	
ぼつぷるメール	今秋	未定	セガ・ファルコム	A・RPG	
12月発売予定のソフト					
ポップンランド	未定	7,800円	シュールド・ウェーブ	ACT	
バーニングフィスト	未定	8,800円	セガ	ACT	6 B
発売日未定のソフト					
夢見館の物語	未定	未定	セガ	ADV	
ダークウィザード〜蘇りし闇の魔導士	未定	6,800円	セガ	SLG	
いしいひさいちの大政界	未定	未定	セガ	SLG	
アフター ハルマゲドン	未定	未定	セガ	RPG	
ロードス島戦記	未定	未定	セガ	RPG	
AX101 (仮)	未定	未定	セガ	SHT	
ナイトトラップ	未定	7,800円	セガ	ADV	
Vay〜流星の鎧〜	未定	7,800円	シムス	RPG	
ウイング・コマンドー	未定	未定	セガ	SLG	
夢幻の如く	未定	未定	セガ	SLG	
ジョー・モンタナ フットボール	未定	未定	セガ	SPT	
シャドウラン	未定	未定	セガ	RPG	
蓮葉 (ほうらい) 学園	未定	未定	セガ	RPG	
電忍アレスタ2 (仮)	未定	未定	コンパイル	SHT	
真・女神転生	未定	未定	シムス	RPG	6B・マウス
マイト アンド マジックIII	未定	未定	CR I	RPG	
ノスタルジアII	来春	未定	シュールド・ウェーブ	ADV	
イース・マスクオブザサン (Y s IV)	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG	
ハイパーロードモナーク	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG	
スーパー大戦略3 (仮)	未定	未定	セガ・ファルコム	SLG	
スーパーブラディッシュ	未定	未定	セガ・ファルコム	RPG	
シスターソニック	未定	未定	セガ・ファルコム	A・RPG	
メリーゴーランド 第4のユニットシリーズ	未定	未定	データウエスト	VCS	
パワードリフト	未定	未定	電波新聞社	RAC	
大封神伝	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
ダンジョンマスター2 スカルキーブ	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
ハイムドール	未定	未定	ビクターエンタテインメント	RPG	
BATTLE FANTASY (仮)	未定	未定	マイクロネット	ACT	
The 3rd World War	未定	未定	マイクロネット	SLG	

ACT: アクション/RPG: ロールプレイング/SHT: シューティング/ADV: アドベンチャー/SLG: シミュレーション/SPT: スポーツ/RAC: レース/PUZ: パズル/TAB: テーブル
PIN: ピンボール/A・RPG: アクションロールプレイング/QIZ: クイズ/VCS: ビジュアルカンパセーションソフトウェア/ETC: その他
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のソフトはタイトル変更があったものです。



ゲームギア

GAME GEAR



WATER MELON PARADE.

タイトル	発売日	価格	メーカー名	ジャンル	容量	バックアップ	対応
7月発売予定のソフト							
ヘアナックルⅡ	23日	3,800円	セガ	ACT	4M		通信2P
ジュラシック・パーク	30日	3,800円	セガ	ACT	4M		
9月発売予定のソフト							
GGアレスタ2	未定	3,800円	セガ	SHT	2M		
10月発売予定のソフト							
妖道伝ひすい丸一梵天の剣ーフェイスボール2000	未定 下旬	5,500円 未定	セガ リバーヒルソフト	RPG SHT	4M 2M	○	通信2P
発売日未定のソフト							
ソニック&テイルス	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
対戦麻雀・好牌Ⅱ	未定	3,800円	セガ	TAB	4M		
ドナルドダック2 (仮)	未定	3,800円	セガ	ACT	4M		
魔導物語Ⅰ 3つの魔導球	未定	5,500円	セガ	RPG	4M	○	
スクラッチゴルフ (仮)	未定	未定	シムス	SPT	2M		通信2P
バトルトード	未定	未定	セガ	ACT	未定		
ALADDIN	未定	未定	セガ	ACT	未定		
TEAM WILLIAMS (仮)	未定	未定	セガ	RAC	未定		
★ RIDDICK BOWE BOXING (仮)	未定	未定	マイクロネット	SPT	未定		通信2P

今月から場所がちょっと変わったB Eメガチェックだが、まずは、「ターミネーター」などセガ関係の海外タイトル及び、GGのタイトルがごっそり姿を消しているのわかるかな。これらは販売戦略上の問題によるらしいけど、期待してた人にはちょっと残念だね。でも、GGなんかには今後ちょっとしたビッグタイトルが動いているようだから、ユーザーの人は期待していいぞ。ちなみにシムスの「狼兵」「ポリゴナルゴルフ」も残念ながら姿を消すことになったが、一方で、最近音沙汰のなかった「ラングリッサー2」が堂々開発を再開したとの情報も入ってきてるぞ。発売は来年の夏前くらいだから、秋くらいからは本格的に紹介ができそうだ。「ストⅡ」は来月こそ新情報が出る?

チェック!!

B Eメガ編集部

セガ・エンタープライゼス

みなさんにずっと応援し続けていた「3×3EYES」がついに発売! 遅れて本当に悪かったけど、時間をかけて改良した結果をぜひキミの目で確かめてほしい。MEGA-CDをセットして、この夏はパイちゃんと一緒に大冒険だ!! 「忍Ⅱ」も忘れるなヨ!!

カプコン

さあ、いよいよ発売月と容量が決定し、タイトルもおしゃれになって、ズンドコとやってきた!! その名も「ストリートファイターIIダッシュプラス」! 9月発売予定の24メガだア!! 何がプラスなのか? 詳細が決まりしだい知らせるから、待ってて頂戴!

ゲームアーツ

るんるん♡MEGA-CD用「シルフィード」は、本当に良くできてるなー。「シルフィード」欲しさにMEGA-CD本体を買いにしまったみなさん、お金を使わせちゃってゴメンネ。でも、ソンはさせません。思いっきり夢中になってプレイしてください。7月30日発売です。

光栄

みなさんは、三国志の武将の中で、誰がいちばん好きですか? もうおなじみのシリーズ、CDドラマ三国志の新作では、希代の豪傑・関羽と非運の勇将・周瑜を取り上げています。一流の声優さんたちが演じる彼らの劇的な人生は、感動が満ちあふれています!

ソフトメーカー伝言板

SOFT MAKER INFORMATION

ウルフ・チーム

みんなは気がついてると思うんだけど、RIOTとウルフ・チームは同一会社です。組織が変わり、これからこのコーナーは日本テレネットとしてやっていくので、こももはこれでさようならです。最後に一言、「アークスⅠ・Ⅱ・Ⅲ」みんな遊んでね。(こもも)

CRI

どうも。みんな、夏休みの計画はもう立てたかな? この号が出る頃には「マイト・アンド・マジックⅢ」の開発がいよいよ大詰めを迎えている、はずです。みんなに面白いゲームを楽しんでもらおうと考えたら、暑さなんか全然平気です。「DB2」も制作快調! (RON)

ナムコ

たいへんお待たせしております「ローリングサンダー3」ですが、まだ今のところ発売日、価格とも未定です。前作同様、そのワイルドな香りはそのままに、今回は大容量16Mbitを使用しています。どうぞ、ご期待ください。(ばいん)

ヴァージンゲーム

ソフトメーカー伝言板に初登場のヴァージンゲームです。メガドライブの第1弾「COOL SPOT」は夏に発売の予定でしたが、少々発売日が延びました。ごめんなさい。でも、主人公スポットのユニークな動きも楽しいゲームですから、期待してくださいね。(カサ)

サンソフト

久々の新作「プラスターマスター(仮)」は、ファミコンソフトの往年の名作「超惑星戦記メタファイト」がベースになっているんだ。はっきりいってメジャーなソフトじゃなかったけど、おもちゃショーで気づいてくれた人が多かったのは感激! 隠れファンも多いんですね。(山本)

ビック東海

「ドミネ〜タ〜」が「どうも出ねえだ〜」、「マニヤン」が「マニヤンわんないぞ」……ギャグも不調なたかやんを許せ! プログラミングに不自由はないが、いかんせんカラダが不自由だ。ゲーム屋に「ボテチ」「サンダル」「救急車(!?)」は必需品だぞ。私はボテチは嫌いだが。

ヒューマン

みなさんこんにちは。おもちゃショーで「バリアーム」を見てもらえましたか。7月30日には、発売されます。よろしくね。さて、お知らせ。ヒューマンのイベントが8月1日にあります。詳しくは情報コーナー(P.33)を見てみんなで遊びに来てね。待ってるぞ!!

ビクター エンタテインメント

6月6日(日)、幕張メッセの東京おもちゃショー最終日、「魔道遊撃隊」の菅野美穂ちゃんが、セガ・ブースに駆けつけてくれました。いや可愛いものなんの。しかし普段の声も、「魔道遊撃隊」の蘭未ちゃんの声と同じなのは、ちょっと感動(アタリマエ)。

リバーヒルソフト

ついに来ました! GG版「フェイスボール2000」。3D処理の迷路の中を撃って走って逃げ回る、ハイテクでサイバーな鬼ゴッコなのだ! もちろん、通信対戦もOK。スルスル動く3D画面と何やらあやしげなニコニコキャラ達が、この秋(たぶん)流行るのだ!

RIOT

「Aランクサンダー 誕生編」をプレイしてくれたか? オープニングからいきなり子門さんのイカス歌が流れてビックリしたでしょう! さて、いよいよ「サイボーク009」が発売されるぞ! 009の「加速装置」を使う時、ちゃんとしゃべってくれちゃうんだぜ! (BOW)

アンケートハガキの書き方1-2-3

ワン ツウ スリー

ハガキの表にある「編集部へひとこと」の欄には、メガドライブに移植を希望するゲーム名を書き、本誌を読んだ感想、いつも思っていることなどをお書きください。

マークシートの欄は、下にある質問事項について該当する番号を黒のボールペンか鉛筆で塗りつぶしてください（ただし、質問事項のなかで※印がついている番号のものは、右のように上から順に塗りつぶしていきましょう）。

ハガキはキリトリ線からきれいに切り離し、汚さないように注意してください。

●マークシートの記入例

よい例

悪い例

※印のある質問は次のように塗りつぶしてください。

(例1)

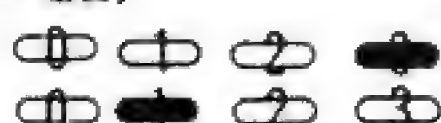
年齢12歳

の場合

(例2)

MDソフトの所有本数は?

(31本の場合)



① 性別 ①男性 ②女性

*② 年齢

③ 学校・職業

- ①小学生 ②中学生 ③高校生
④大学・大学院生 ⑤短大・専門学校生 ⑥予備校生 ⑦事務職 ⑧営業・販売職 ⑨専門・技術職 ⑩管理職 ⑪技能・労務職 ⑫自営業 ⑬公務員 ⑭自由業 ⑮アルバイト ⑯主婦 ⑰無職 ⑱その他

*④ MDソフトの所有本数は?

⑤ よく読むコンピュータゲーム情報誌は? (いくつでも)

- ①ファミコン通信 ②月刊ファミコン通信 ③Vジャンプ ④ファミリーコンピュータマガジン ⑤マル勝メガドライブ ⑥電撃メガドライブ ⑦メガドライブFAN ⑧Theスーパーファミコン ⑨電撃スーパーファミコン ⑩月刊PCエンジン ⑪HIPPON SUPER ⑫ゲームスト ⑬その他

⑥ 本誌で面白かった記事を5つまで下からあげてください。

⑦ 本誌で面白くなかった記事を5つ以内であげてください。

- ① BEメガデータランド
② BEメガドッグレース
③ BEメガ読者レース
④ THE SCENE OF J LEAGUE

- ⑤ BE MEGA RACING FREAK
⑥ BEメガCM探偵団
⑦ BE MEGA AM NETWORK
⑧ NEWS & INFORMATION
⑨ 特報 夢見館の物語、AX101、ナイトトラップ
⑩ ストIIダッシュプラス通信
⑪ 新作スクランブル
⑫ ザ・スーパー忍II SPECIAL
⑬ コラムスIII
⑭ ファンタシースターIV
⑮ ロケットナイトアドベンチャーズ
⑯ 騎士伝説
⑰ びーぶるランド
⑱ ソニック通信
⑲ TREASURE FACTORY
⑳ サードパーティーやりたい放題
㉑ セガ・ファルコム通信
㉒ 蓬莱学園入学案内
㉓ コナミのおへや
㉔ のーコネ新聞
㉕ 亀の甲より年の功
㉖ くさびけノ ゲーム体験記
㉗ 時代はバーチャル
㉘ マルチメディア宣言
㉙ スケジュールと伝言板
㉚ ガンスター ヒーローズ
㉛ マクドナルド
㉜ エコー・ザ・ドルフィン
㉝ ロードラッシュ2
㉞ ガントレット
㉟ マーブルマッドネス
㊱ 実録// 麻雀大会
㊲ シャイニング・フォースII&外伝II
㊳ シルフィード
㊴ 特集 It's SHOW TIME
㊵ 江川卓のスーパーリーグCD
㊶ ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
㊷ 歴代遊撃隊
㊸ モンキーアイランド
㊹ ダイナミックカントリーゴルフ
㊺ サイボーグ009
㊻ マイト&マジックIII
㊼ いいひさいの大政界
㊽ アルシャーク
㊾ アークスI・II・III

- ㊿ バリアーム
① ぼっぶるメール
② BEEP/ GAMEGEAR
③ サンダーバース ARE GO/ GO/
④ BEメガ裏技リーグ
⑤ Oh/ NEOGEO
⑥ とじこみ付録SPECIAL 3x3 EYES

⑧ 生産コストや流通コストをふまえたうえで、ゲームソフト(メガドライブ)の定価はいくらぐらいが適当だと思いますか(1つだけ)。

- ① 3,000円未満
② 3,000円以上~4,500円未満
③ 4,500円以上~6,000円未満
④ 6,000円以上~7,500円未満
⑤ 7,500円以上~9,000円未満
⑥ 9,000円以上~10,500円未満
⑦ 10,500円以上~12,000円未満
⑧ 12,000円以上~15,000円未満
⑨ 15,000円以上
⑩ いくらでもかまわない

⑨ あなたがもっているマシンを教えてください(いくつでも)。

- ① メガドライブ ② MEGA-CD ③ メガドライブ2 ④ MEGA-CD2 ⑤ TE-RADRIIVE ⑥ WONDERMEGA ⑦ WONDER MEGA RG-M2 ⑧ ゲームギア ⑨ ファミコン ⑩ スーパーファミコン ⑪ ゲームボーイ ⑫ PCエンジン ⑬ PCエンジンDUO、DUO-R ⑭ FM TOWNS マーティー ⑮ NEO GEO ⑯ その他

⑩ これから買いたいと思っているゲームは何ですか(下から3つまで選んで答えてください)。

- ① アリス・ボクシング
② ああ探偵団
③ アイ・オブ・ザ・ビホルダー
④ アフター ハルマゲドン
⑤ アルシャーク
⑥ アルスラーン戦記
⑦ 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史
⑧ いいひさいの大政界
⑨ イース・マスターオブザサン
⑩ ウイニングポスト
⑪ ウイング・コマンドー
⑫ AX101 (仮)
⑬ FIサーカスCD
⑭ エアロ・ザ・アクロバット
⑮ エイリアン3
⑯ ガントレット
⑰ キリング・ゲーム・ショー
⑱ キング・オブ・ザ・モンスターズ
⑲ COOL SPOT
⑳ コラムスIII
㉑ サージングオーラ
㉒ サンダーホーク

- ㉓ シスターソニック
㉔ シャイニング・フォースII
㉕ シャイニング・ローグ (仮)
㉖ シャドウラン
㉗ 真・女神転生
㉘ ジョー・モンタナ フットボール
㉙ 雀皇登龍門
㉚ 雀皇ワールドカップ
㉛ スーパーブランドティッシュ
㉜ スーパー大戦略3 (仮)
㉝ ストリートファイターIIダッシュプラス
㉞ 戦国伝承
㉟ ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
㊱ ソニック・ザ・ヘッジホッグ3
㊲ シルフィード
㊳ ガンスターヒーローズ
㊴ タイムドミネーター
㊵ ダークウィザード
㊶ ダイナブラザーズ2
㊷ ダンジョンマスター2
㊸ 大封神伝
㊹ 沈黙の艦隊
㊺ DUNE
㊻ デビスカップ
㊼ 電忍アレスタ2 (仮)
㊽ ナイトトラップ
㊾ ノスタルジアII
㊿ 信長の野望・全国版
① ハイパーロードモナーク
② ハイブリットフロント
③ ハイムドール
④ バトルマニア大吟醸
⑤ パーティークイズ MEGA Q
⑥ BATTLE FANTASY (仮)
⑦ Vay~流星の鐘~
⑧ パーニングフィスト
⑨ パンパイア キラー
⑩ パノラマコットン
⑪ パワードリフト
⑫ B.O.B (仮)
⑬ プラスターマスター
⑭ ファンタシースターIV
⑮ V.R. (バーチャレーシング)
⑯ ベブルビーチの波瀾
⑰ ペアサックルIII
⑱ ポピュラスII
⑲ 蒼葉 (ほうらい) 学園
㉑ ぼっぶるメール
㉒ ポップンランド
㉓ マーブルマッドネス
㉔ マイト アンド マジックIII
㉕ マクドナルド
㉖ MUTANT LEAGUE FOOTBALL
㉗ MiG-29
㉘ マルチ野球 (仮)
㉙ 夢幻の如く
㉚ メタルファンク
㉛ メリーゴーランド
㉜ モンスターワールドIV (仮)
㉝ 夢見館の物語
㉞ 幽☆遊☆白書外伝
㉟ ラングリッサー2
㊱ リーサルエンフォーサーズ
㊲ レースドライビン
㊳ ロードス島戦記
㊴ ローリングサンダー3
㊵ WONDER LIBRARY
㊿ 笑っせえるずまん

6月号プレゼント当選者

① お好みメガドライブソフト(30名)

京都府・篠崎正裕、熊本県・久保田行、長野県・小林雅人、埼玉県・坂口敏明、北海道・小野輝明、山形県・神田誠二、広島県・谷口泰之、東京都・水谷秀幸、愛知県・三塚清司、和歌山県・松本俊樹、大阪府・森田克則、宮城県・川端裕子、鹿児島県・大内洋志、千葉県・中尾寛、新潟県・村松敬一、栃木県・市川邦明、千葉県・若林純一、兵庫県・石崎勝吾、岡山県・中野正法、秋田県・萩原聡、佐賀県・杉田匡伸、大分県・長井晴久、滋賀県・大木春人、埼玉県・日向文彦、東京都・坪井佳久、群馬県・一場伸弥、静岡県・和久田真浩、福岡県・小畑栄三、兵庫県・松岡達夫、栃木県・山崎幹記

② お好みゲームギアソフト(5名)

愛知県・中村はるみ、香川県・松下洋一、長崎県・中野大介、神奈川県・小山利行、群馬県・赤井卓也

③ ファイティングパッド6日(10名)

神奈川県・鶴岡浩志、千葉県・荒木孝夫、兵庫県・高橋清和、兵庫県・柴崎克行、新潟県・渡邊奈穂、大阪府・酒井裕志、岩手県・中川久伸、新潟県・大屋健一、東京都・笹木順、山梨県・寺田和昭

④ 竹本泉&ゆみみ声優陣サイン色紙(5名)

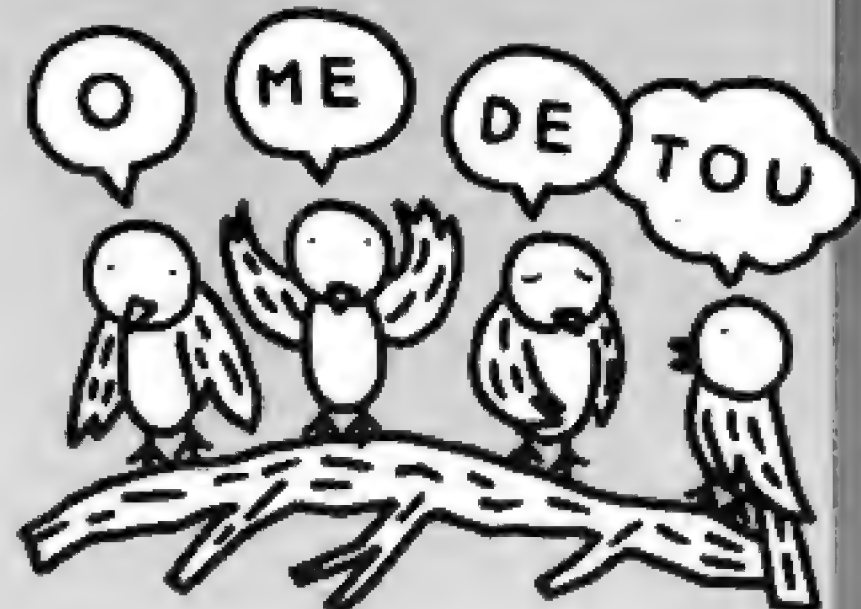
群馬県・今井亨、群馬県・関口宏幸、東京都・石橋公美子、群馬県・新井勇、北海道・依田博司

⑤ 「SWITCH」店頭用ポスター(3名)

静岡県・望月達也、東京都・南宏隆、熊本県・西本祐司

⑥ 「餓狼伝説」特製テレカ(3名)

岐阜県・吉村圭介、大分県・石田文昭、神奈川県・大崎雄一



P93..... NBAプレイオフ
P94..... ガンスターヒーローズ
P97..... マクドナルド
P98..... エコー・ザ・ドルフィン
P100..... ロードラッシュ2
P101..... ガントレット
P102..... マーブルマッドネス

BEメガホットメニュー


ブルズ2連覇の軌跡を再現しよう!

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり



- EAビクター
- 7月30日発売
- 8,900円
- SPT
- 8M

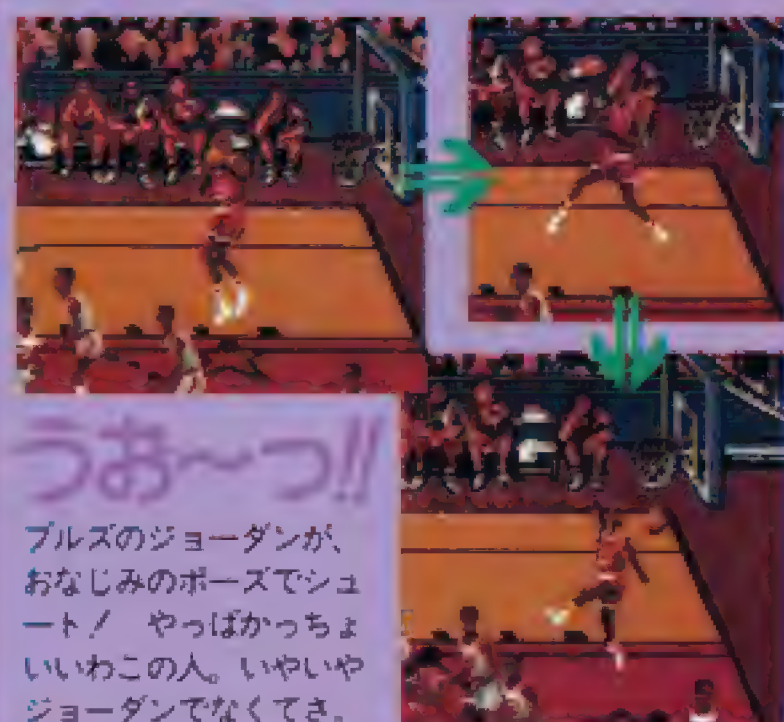


今年も盛り上がったけど、今年のNBAの決勝戦、シカゴ・ブルズとポートランド・トレイルブレイザーズの闘いはすごかったよね。しかし、それがゲームになって登場しちゃうんだから、いい世の中になったものだ。ゲームは、全米プロバスケットボール協会(NBA)の公認で、東地区8、西地区8の全16チームを自由に選択してプレイができる。しかも、それに加えて東西のオールスターチームや、好きな選手を自由に選んでいけるカスタムチームなど、合計20チームで遊ぶことができるのだ。試合は、サイドビューのコートで展開され、その中をリアルな動きの選手達が飛び跳ねるぞ。もちろん、24秒ル

ールや3ポイントシュートなど、まさに本物。選手達のダイナミックシュートの動きを連続で見てくれ。操作もおなじみだ。



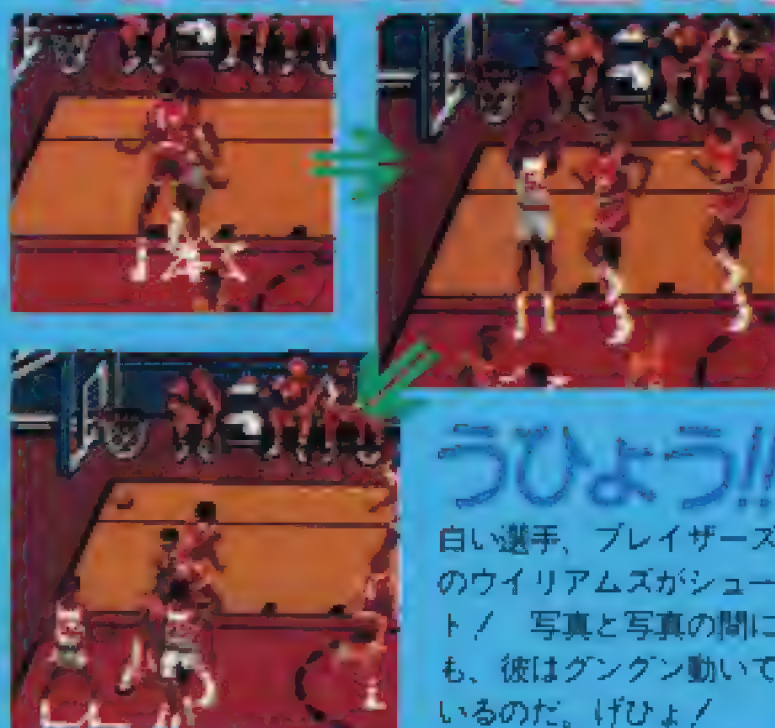
去年の決勝戦はこのメンバーで争った。君の手であの試合が再現できるのだ！ えっ、見てない？ いやあ、来年は必ず衛星放送で見ることに！



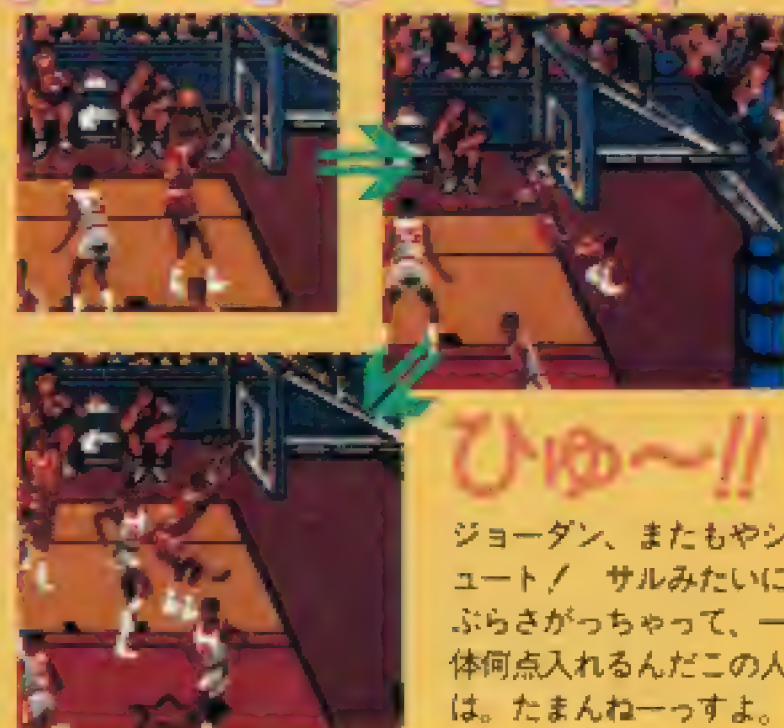
審判も忘れズニ一



NBAのルールをわかっていなくても、大丈夫。審判さんがにこやかな顔で裁いてくれるぞ。こんないい審判さんなら、乱闘もないだろう。あまりラフな試合だと、逆に不利だノ



うひょう!!
白い選手、プレイヤーズの
ウィリアムズがシュートノ
写真と写真の間にも、彼は
グングン動いているのだ。げ
ひょうノ



ひゅー!!

ジョーダン、またもやシュート! サルみたいにぶらさがっちゃって、一体何点入れるんだこの人は。たまんねーっすよ。

メーカーさんからひとこと

さて、今年のNBAプレイオフは、見事ブルズの3連覇となりましたが、その興奮が冷めないうちに、去年のNBAプレイオフ、ブルズとトレイルブレイザーズの戦いをゲームで遊ぶ……なんてのはいかがでしょうか。流行モノでことで、買うなら今が旬ですよお客さん。

ガンスター ヒーローズ

誰が何と言おうと9月の目玉商品はコレです

完成度ゲージ

90%

2人同時プレイあり

- セガ
- 9月発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M



謎に包まれていた設定を公開!
かつてはグリーンも味方だった?!

いまやユーザーのみならず、業界中でも注目の的となっているトレジャーのアクション巨編「ガンスター ヒーローズ」が、もうすぐ完成だ! 高度な技術力によるリアルな多関節キャラクター、色彩センスがベリゲーなグラフィック、際立つ世界観と登場人物、重厚なサウンドなど、このゲームの魅力を語れば

きりがない。しかし、何より重要な「ゲームとしての純粋な楽しさ」が優れていることも特筆すべき点だろう。もし、9月のソフト発売ラッシュの中でどれを買おうか悩んでいたら、迷わずこれを選ぼう! さて、今回はまず「ガンスター」のストーリー設定が明らかになったので、新着のデモ画面といっしょに紹介していくぞ。明らかになる新事実を前にするとドキドキするねー。



ガンスターズ4人と邪神との闘争! その結末は……



「奴を止めなければ!」

遙か昔のこと、月からやって来た邪神ゴールデンシルバーは、地球破壊を開始した……



「あの光は!? しまった! 遅かったか!」

ブルー、レッド、グリーン（イエローの兄）らガンスターズは、ゴールデンシルバーを追った。しかし、時はすでに遅く、破壊は始まっていた。



「地球が……たった1人の力で……」

この闘争の行方がどうなったのか知る者はもういない。だが伝説によると、ガンスターズたちの活躍によって邪神は月に封印されたという……

時は流れ、邪神の封印を解かんとする者が現れた!

帝王グレイ



「封印を解く石を集めよ」

あの闘争から数えきれぬほどの年月が過ぎた頃、帝国の帝王グレイは、邪神の封印を解くための石を探索していた。そして4つの石をすべて発掘したのである!

GI
オレンジ



帝国軍は、ゴールデンシルバーを覚醒させることによって、選ばれた者のみが理想郷に導かれるという、歪められた伝説を信じて行軍を開始。その一方で、ブラウン博士がタイムカプセルに眠るガンスターズを発見していた。

「新世界の創造主を呼び覚ませ!」



「博士、こんな物が振り出されました」

博士は、ガンスターズを覚醒させ、帝国の間違った野望を阻止することを決意した。しかし、別の場所で発掘されたグリーンは、帝国に洗脳されてしまったのである……

STAGE 4

PART 2

アイデアギッチリのスゴロク面 今回はさらに6種類を大公開

このゲームでいちばん目立つステージ4のスゴロク面を、読者諸氏の熱い要望にお答えして、先月に引き続き紹介しちゃう。

全14種類もの仕掛け&中ボスの中から今回お見せするのは、開発者もお気に入りのカレ

ーライスや、スゴロク要塞を作ったブラックの愛機などなど。どれも凝ったギミックで楽しませてくれるぞ。

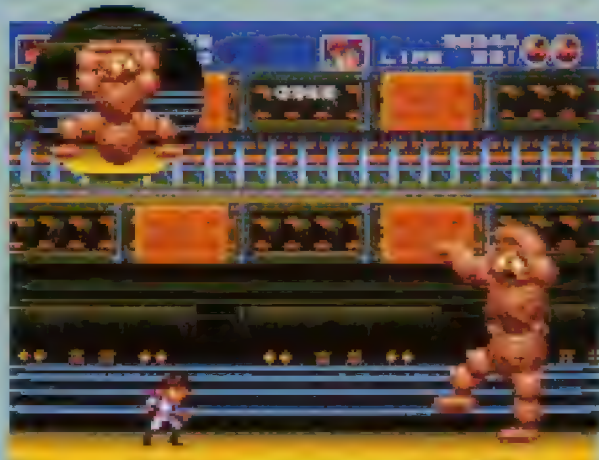
これで、残るマスは3カ所ということになるが、それは実際にプレイするまでヒミツ。



運が良ければすぐに上がれるけど最悪の場合は全部のマスを...

満を持して初登場!! カレーライス

カレーダンスでプレイヤーを幻惑する謎の敵。いろんなポーズをとってふざける、開発者も推奨のキャラクターだ。



手を顔の前ですばやくバタつかせる必殺技。でも簡単によけられてしまう。



しまいにや空中回転だ



この部屋ではショットが使えないので、キックや投げを中心とした肉弾戦になる。

10秒間の行動を一生くりかえす タイムループ



ビデオテープの逆回し状態!



最初はフォーエバーボンバーをロボロ落としてくるだけ。

しかし、10秒ごとに今までの動きを逆に再現。けつこう翻弄されるぞ。

大ボス ブラックビート ステッパー



背景に謎の牛が!



愛機の足が止まったタイルの色に応じて4種類の攻撃が、それにしても、背景にいるちっちゃな牛が、なんとなく気になる。何だろう?

虚ろな笑顔の乱舞に恐怖 ピット



つかまって良し、撃っても良し



画面じゅうをボヨボヨ弾む顔。伸縮する棒にはさまれると痛いよ。

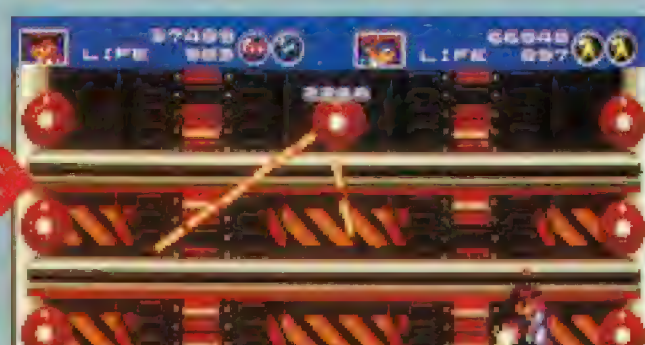
ちなみに中央の棒はエレキングという名らしい。えっ?

アナタの記憶力に挑戦状を叩きつける ボルテックスベース



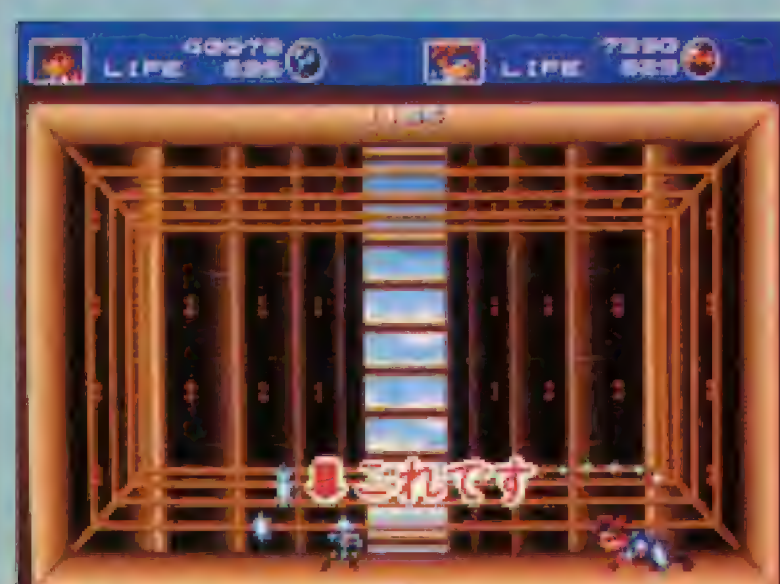
ここでは左右6つのランプがランダムに1回ずつ光り、その順番にレーザーが跳ね返る。昔あったサイモンという懐かしい玩具みたい。

難易度をハードにすると、ランプの点灯する速度が速すぎて、どの順番で来るのか見切れない! 瞞のような動態視力が必要だな。

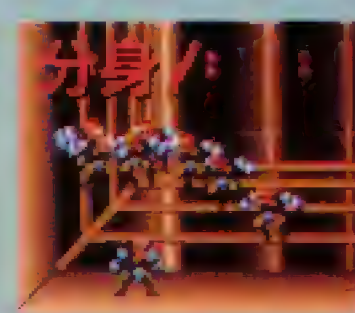


レーザーが跳ね返る

身長16ドット(推定)のちびアントロイド ミニオンフルジャー



これほど使用容量の少ない中ボスがいたろうか?



わりと投げが強いが、うっかり味方の分身を投げるおちゃめな性質も。

**イエロー救出作戦開始!
ザコのラッシュをかいくぐれ!**



スマッシュ大作

人質を使う作戦は古来よりその効果のほどは実証済み　やはり悪役はこうでなくちゃ？



ステージ1〜4で帝国の4人の幹部たちと戦い、石をすべて入手したレッドとブルー。しかし、そのあいだにイエローがグレイの手下にさらわれてしまったのだ！ グレイはイエローと引き換えに2人

が持っている石を要求してくる。ここはボスラッシュならぬザコラッシュのステージで、これまでのザコ敵が総出演する。ひっきりなしに敵が出て来て、野性的爽快感がハンパじゃないよ、本当に。

このセクシーレッグに乗るだけで、
誰にも気づかれずに足が伸ばせます

ほーら、このスラリと伸びた足！



身長が低い僕は何をするにも自信が持てず、仲間の兵士にもバカにされていました。でもこれを支給されてからは道を歩いているときのみんなの視線が変わりました。もう手離せませんね



「風景の看板題も一とうしてこゝまで」つていうくらい描き込みが細かい。よく見てやってね。

自走式の ドラム缶？

今回は大ボス **こりないスマッシュ大作**



登場しないステージのほうが少ないんじゃない？の大作だ。出るたびに武器も増えている。



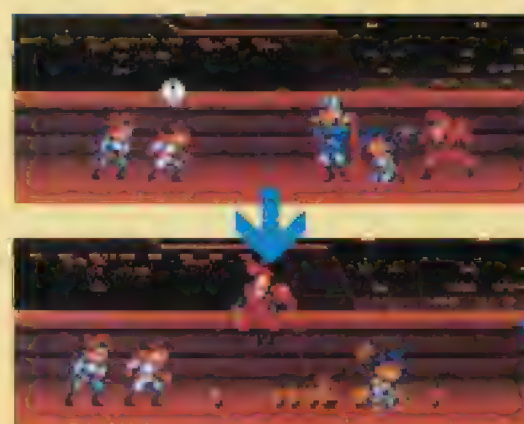
もはや全身が兵器
の塊と化している。
なんてこったいノ



すでに生身の身体
ですらないのか!?
おそろべし大作。

火災取柄

イエロー救出に成功! しかし4つの石は……



ようやくたどりついた2人を
原住民がサポートノ。しかし
石はグレイに奪われた後だつ
た。体勢を整えて追えノ



コロン

STAGE 6

高速宇宙艇で大気圏外へ突入 グレイの目的地は月なのか？



イエロー
＆原住民

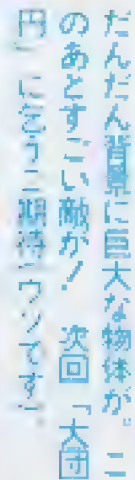


ステージ6は、月へ向かったグレイを追って宇宙へ。なんと、シューティング面になってしまうのだ。



2人同時プレイでは、片方が戦闘艇、片方がサテライトを操作することになる。

2人協力プレイだぞ



ややっ、ここは一体？

TO NEXT STAGE

開発者さんからひとこと

夏まっ盛り。今年も怪しい人影。UFOを作る技術をプログラムに応用していませんか。宇宙人募集中。高度な科学力で人間をさらってばかりいないで、プログラマーをしてみませんか？ 完全週休2日制。米軍基地の地下に秘密発着場を作るのをやめろ。経験者優遇。秘密厳守。

トレジャーランド・アドベンチャー

- セガ
- 9月発売予定
- 6,800円
- ACT
- 8M



完成度ゲージ

80%

1人プレイのみ

トレジャーのもう1つの期待作といえる、この「マクドナルド」は、言わずと知れたあのドナルドが主人公のゲーム。秘密裏に長い期間を費やして開発されただけあって、グラフィックや仕掛け、そして驚きの演出などな

ど、そんじょそこらのアクションゲーム顔負けの完成度なのだ。今回はステージ2を中心に、おいしい見せ場やコミカルなおじゃまキャラを掲載していくぞ。近いうちにもっとたくさん紹介するから期待しててね。

ステージ2 MAGICAL TOWN



魔法を当てると「いやーん」と悩ましい(?)声が



振り向けばアナタの背後にも
いるかもしれない？



中ボス
団長さん



帽子アタックがきたらドナルドにかぶらせると面白い。そのあと団長を倒すと急ブレーキがノ

BOSS バビロニアン



こいつも先月のミ
カリンと同様に、ド
ナルドの宝石を食べ
たときがチャンス。



「もう
なくのはおよし。」

ステージ3 MAGICAL SEA



ヒイヒイ言っちゃうよ



泳げないドナルドは木造の船に乗って移動。と
そのとき自然が狂威をふるうのであった！



「さうだ。とりついた先では、温厚なペンギンたちがお出迎え。だがなこも瞬間だけ、さういふかり魔法を当てて、さうだ……」

ムッ! 決死の願ひき ごめんなさーい

開発者さんからひとこと

ブラムノンを知ってるかい？ 彼は甘えん坊で寂しがり屋のカワイイ宇宙人さ！ もしマジカルタウンに行く機会があったら伝えてほしいことがあるんだ。「今度一緒に森の奥深くにある洞窟を探検に行こう。ドマンボウに会えるかもしれないよ」ってね。よろしく頼むよ！（前川）

ECCO THE DOLPHIN

母なる海は輝きに満ち溢れていた!!

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

- セガ
- 7月30日発売
- 6,800円
- ACT&ADV
- 8M

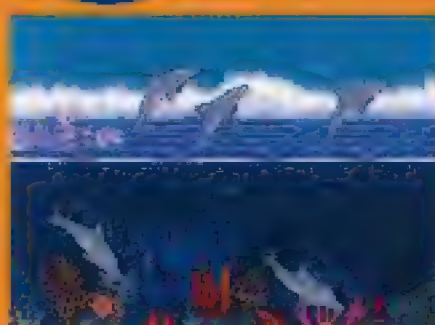


イルカは僕らの友達だ!! わんぱくエコー!!

陽差しを受け、キラキラと波の光る海を自由にどこまでも泳いでいけたら、どんなに気持ちいいだろう。海の底の深く、悲しいくらいあおの碧い間を、どこまでも潜れたら……。そんな夢の世界を体験させてくれるのが、この「エコー・ザ・ドルフィン」だ。舞台は、海。その海の住人の1人、イルカが主人公だ。君は、元気なイルカの「エコー」となって、海の不思議な世界を冒険していく。ある時は仲間と遊び、ある時は小魚を食べ、またある時は戦い、母なる海の謎を解いていくのだ。



謎と悲しみのブローーク



お話ししよう!

話すイルカ達、みんな好奇心があって遊ぶことが大好きなんだ。エコーも、そんな中の1頭。しかし!

超音波で……

人のいない静かな海で、幸せに暮らしていたイルカ達。海中には、熱帯魚の群れが踊っている。



うわー!!

突如として竜巻が起こり、仲間や熱帯魚、海底の貝までも吹き飛ばされてしまった!

みんなはどこへ行ってしまったんだ?



エコーは仲間を探すため、大海へ出る!!

みんなはどこへ行ってしまったのか? あの嵐は? 君は「エコー」となって仲間を探す冒険へ出る。でも、その前にボタン操作を覚えて、イルカになりきることがこのゲームでは大切なのだ。下の解説を読んで実際に操作し、ひととおり自由に動けるようになれば、

ゲームをより楽しく遊ぶことができるぞ。といっても、見てのとおり操作は実に簡単なので、すぐ覚えられるはず。超音波は実際のイルカも仲間どうしの会話として使っているというし、これだけリアルに再現されては、もうイルカになりきるしかないのだ!

A で超音波

超音波を仲間やその他の動物に当てることで、その相手と会話ができる。先に進むと超音波で攻撃もできる。



仲間の他にも、話せる生き物がいるぞ。捜そう。

A を押し続けると……

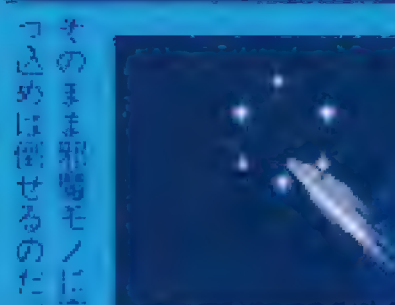
何もない場所へ超音波を飛ばし、反射してきた音波でそのあたりの地形を知ることができる。こまめに使おう。



地形を反射してきた音波で、あたりを観察しよう。

B でダッシュ

ボタンを押すと、「エコー」が向いている方向に突進する。邪魔モノや天敵を倒す時に使ったり、餌を取る時などに使ったりするぞ。



瞬間に移動しなければいけない時などに使う。

C で速く泳ぐ

普通に泳ぐよりも、速く泳げる。急ぐ場合や、慣れたところを通る時などに、非常に便利なのだ。また、ジャンプする時にも使うぞ。



ボタンを押しっぱなしにしていると、速く泳ぎ続ける。



邪魔者がたくさんいる場所などで使うと便利だぞ。

クリスタル、謎へのアプローチ

ゲームの中で登場する謎のクリスタル。超音波を当てると、エコーに知識を与えてくれたり、冒険を続けるエコーの前に立ちふさがりもする。すべては謎に包まれているが、それは冒険をしていくことで解明されることだろう。



キークリスタルから、光をもらっているところだ。

それぞれに存在意味が違うクリスタル。超音波を当てても反応がないものは、キークリスタル。とおせんぼするゲートクリスタルは、キーの光でといてくれる。



おぐにいる。おれたこはすばやくうごくものしかおそいません

話すクリスタルはいろいろなことを教えてくれるぞ。

さまざまな動きで海の中を進んで行こう!!

イルカのエコーは、BやCボタンでいきおいをつけて海から飛び出してジャンプをする。この動作が冒険を進めていく上で必要不可欠なテクニックになるんだ。ジャンプには垂直ジャンプと左右に飛ぶ移動ジャンプの2種類があるが、特に移動ジャンプはいろんな場所で使うので、コツをつかんで早めに使えるようにしよう。

飛び跳ねろ!!

速く、速くへ! どこまでもジャンプだ!!
青い海から広い空へ元気よく飛んだ!!

垂直ジャンプは、練習しておこう。たくさん使おうからね

大ジャンプ!!

高く、もっと高く飛び上がるんだ!そしてクルッと1回転!

息を吸わなきゃ死んじゃうよ~

海の中を自由に泳げるといっても、イルカはほ乳類だから、人間のように呼吸をしないといけな。このゲームはそんなところも再現されていて、体力の他に呼吸のメーターもあるのだ。海に潜ったまましていると、メーターがなくなってきてしまうぞ。



熱帯魚などの小魚は、Bボタンで食べると体力が回復する

熱帯魚

息継ぎは、海中でもできるんだ。マップを見て、息継ぎの場所を探しておくといいよ



垂直ジャンプは高く飛び上がる。これだけでも気持ちいいぞ!!

イルカの自由研究 わんぱくエコーの生態を学ぼう!!

江の島水族館・マリナランド
神奈川県藤沢市片瀬海岸2-17-25
入場料:大人1700円、小学生750円
年中無休 Tel 0466-22-8111

これだけリアルなゲームをやると、本物を見たくするのが人情ってモンさ!



ショーは約30分。クジラ、イルカの見事な芸を見られるぞ。

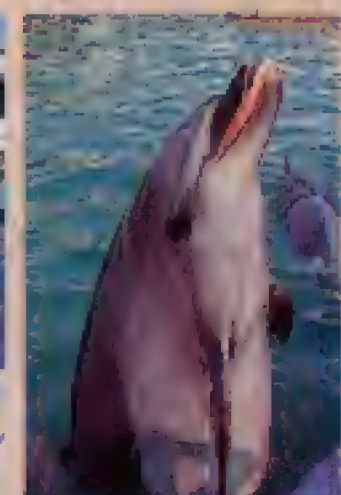
ここ江の島水族館は、戦後近代水族館としては最古の伝統があるそうだが、都心からは一番近くイルカショーが見れる水族館として有名。取材時には「オーシャンパトロール隊」と名付けられたお芝居がかったショーでお客さんを楽しませていた。ここには現在27頭ものイルカとクジラがいるが、中には32歳のイルカもいるとのことだ。「イルカは性格的に非常におとなしく、また頭もいい。手をかけてトレーニングしたぶんだけ応えてくれますし、人間にとって友達みたいな愛らしい存在ですね」と飼育係の横山さんも語っていた。汚れを知らぬイルカの瞳を見ていたら、仕事で疲れたボクの心も癒されたような気がした。みんなもヒマを見つけてイルカを見に行ってみては? (作山軍曹)



イルカの魅力、飼育の難しさなどを熱く語る横山さん。イルカの食べ物には寄生虫が怖いので冷凍のサバ、アジ、サンマなど。



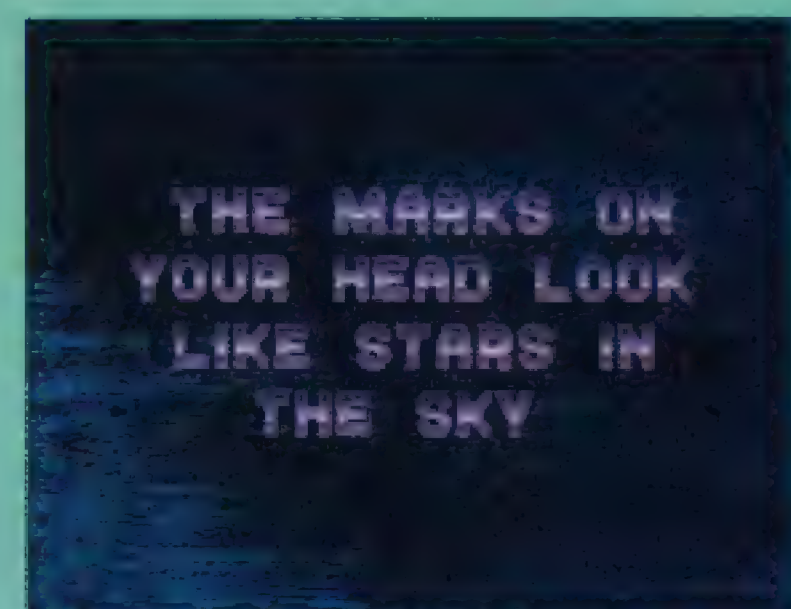
いつもバワフルな作山軍曹も今日だけは別。やさしい気持ちでイルカとのツーショット。二満悦だ。



セガが語るエコーへの熱き想い

あの青く広い海を自由に泳げたら、どんなに素晴らしいだろう…。キラキラと光る水面の下にはいったいどれほどの神秘的な世界が広がっているのだろうか…。私達は海に対していろいろな想いを抱いていますが、それに応えられるゲームがようやく登場しました。「エコー」は海が大好きなスタッフ

が心を込めて開発した、とても素敵なゲームです。普段ゲームをしない女の子や子供さんにはイルカと一体になって泳ぐ心地良さを、そしてゲームに慣れている皆さんには攻略の楽しみを感じていただける作品に仕上がりました。この夏は「エコー」で海を感じてください。(H E 広報・竹崎)



ジュネシス海は難易度とトラップがちゃんと違う。

ロード・ラッシュⅡ

よい子は絶対マネしないこと

完成度ゲージ

100% 2人対戦プレイあり

- EAビクター
- 7月23日発売
- 8,900円
- RAC
- 8M



公道の暴れん坊ロードラッシャー再度集結!!

レースは速く走ることが一番の目的だ。しかし「ロード・ラッシュ」は違う。速さを極めることよりも、他のライダーたちを妨害して上位に入賞することを求められる。そんな無茶苦茶なレースゲームの続編が暑い盛りに登場だ。今度は2人で対戦することもできるぞ。



デモ付きです

細かな演出として節目にはデモ画面が流れるようになった。これは次のラングに進んでいるところだ。イカサセ

ロードラッシャーの代表的な特徴

殴る蹴るは日常茶飯事



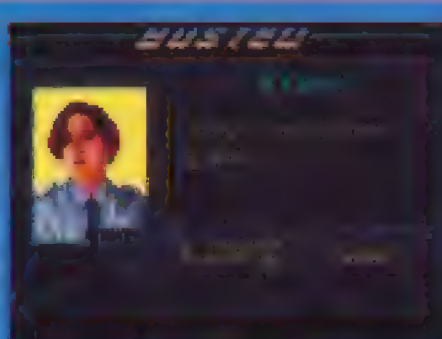
ロードラッシャーは、攻撃が通者でないと務まらないぞ。

凶器も使用可能



今度は棒の他にチェーンを使えるようになった。痛いよ。

警官には注意



警官がいるときにコゲると、捕まって罰金を取られるのだ。

3位入賞が目標



前作の4位までから条件がアップ。ちょっとツライかもね。

ニトロはバイクにも乗ることが出来る



バイクの種類もたんまりある。ニトロの使えるヤツは選いぜ。

アメリカ全土を制覇して、真のロードラッシャーとなってみろ

コースは5種類。すべてのコースで3位に入賞すると、高いランクのコースで走ることができる。また、そのランクで上位入賞すれば、さらに高いランクへ進めるという寸法だ。ランクが上がれば、14人のライバル達もそれだけ手ごわくなる。お金をためて高性能のバイクを買い、ライバルたちを蹴散らそう。



アラスカ
ゴールド・ラッシュ



荒れた道路を突っ走るコース。フライングコーナーが多い。鹿などが自立的



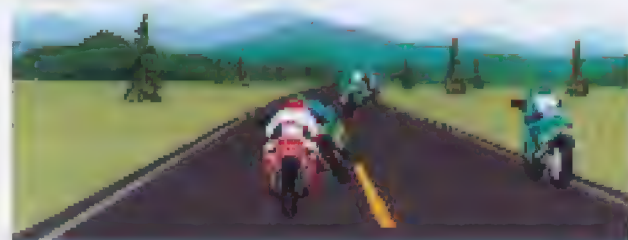
ハワイ
モロカイ・エクスプレス



鋭いヘアピンとアンダーパスの続く難解なコース。軽いバイクが走りやすいぞ。



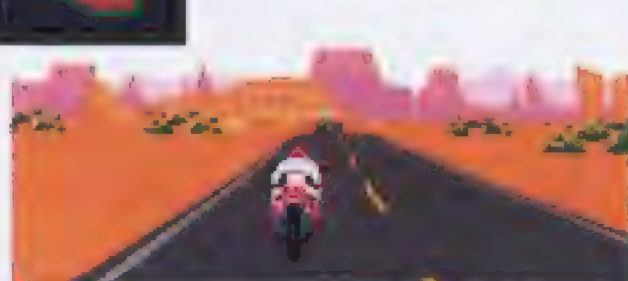
テネシー
スモキン・マウンテン



霧のかかった山岳地帯のコース。湿った空気のためにスリッパしやすい。注意



アリゾナ
フードワーズ・リベンジ



巨大な岩の間を抜けるコースアウトする。岩が待っているぞ。障害物が多い。



バーモント
メイプル・ラン



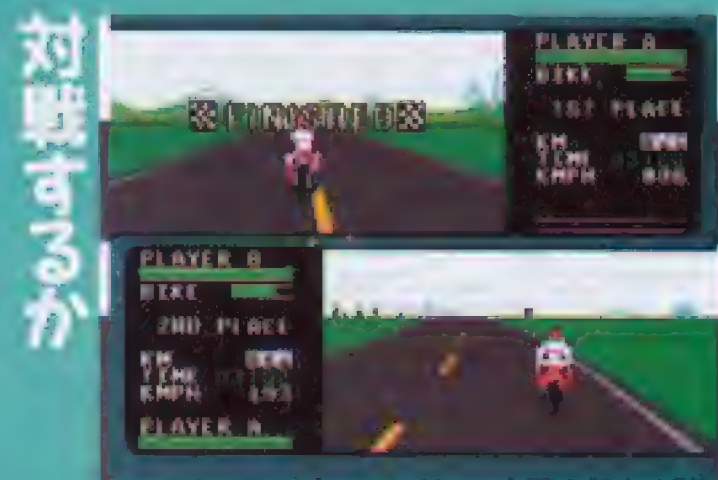
ニューイングランドのカントリーサイド。大型の高速バイクが向いているだろう。

2人で同時に遊べます

前作との大きな相違点は、2人で同時に走れるようになったことだ。これで一緒に走れるし、2人で対決することもできる。ケンカにならぬ程度に楽しもう。



同時に走るか



対戦するか

メーカーさんからひとこと

レースゲームは星の数ほどありますが、その数ある中でも「攻撃ボタン」のあるゲームはこの「ロード・ラッシュ」シリーズぐらいのものです。今回は2人同時プレイや、白バイ警官への攻撃も可能と、過激さ120%UP(当社比)になってます。暴のお友達にもグーな感じ。

ガントレット

長らく待たせましたが、もうすぐです!

完成度ゲージ

100%

4人まで対戦可能

- テンゲン
- 9月17日発売
- 7,800円
- A・RPG
- 8M



ガントレットが遊べるのはメガドライブだけ

第一報を掲載してから少しずつ紹介してきた「ガントレット」だが、長いこと発売が遅れていることもあり、このゲームの概要を忘れてしまった読者が少なからずいると思う。

それに、メガドライブ2の発売から新規ユーザーになり、最近になって本誌を読み始めた人もいるだろう。そこで、今回はこれまでのまとめという意味も含めてメガドラ版「ガントレット」のおさらいをしてみよう。

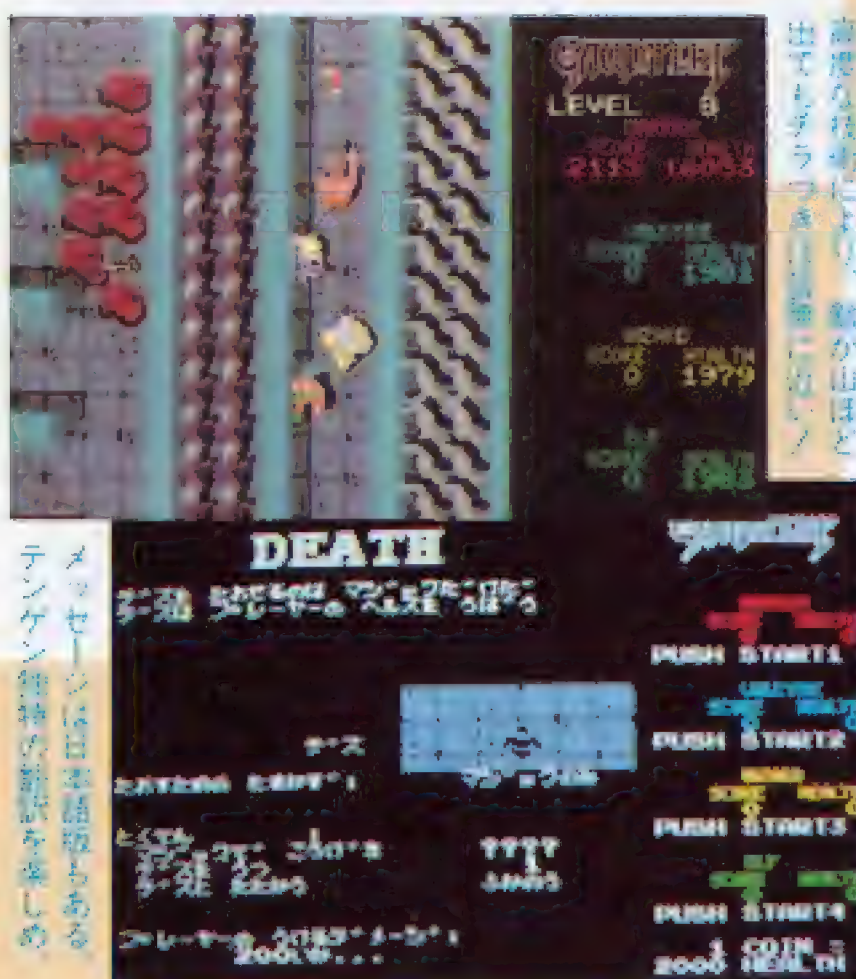
「ガントレット」とは、もとはアタリから発表されたアーケードゲームだ。最大4人まで同時に遊べるこのゲームは、多彩なダンジョン(マップ)内を、単発のショットとマジック(アイテムを取って使う)で敵と戦いつつ、出口を見つけてレベルをクリアしていくというものだ。ちなみにメガドラ版は基本的にアーケード版の完全移植だが、3種類のモードが新たにプラスされているぞ。

かつて、お札を両替しまくってガントレットに注ぎ込んだ君に朗報! セガタップを買えば4人プレイが可能なんだ。あ、もう知ってた?

セガタップ対応ソフトは他にも出るぞ、2コン側パッドのセレクトとして使うのもいいかも



魅惑的で甘美な4P



メッセージは日本語版もある
テンゲンは日本のゲームを愛する

力もあるし魔法も強い、俺たちや冒険野郎だぜ

ウォーリアー

攻撃力と体当たりがメンバー中では最も強い。でも魔法は最も弱い。いわゆるパワーバツ。



バルキリー

すべての能力が平均的だが、特に秀でた部分もない。防御力が最高なので初心者向け。



ウィザード

1回の魔法で画面内の敵をすべて消し去る魔法力の持ち主だが、老人なので肉弾戦は弱い。



エルフ

ウィザードの次に魔法力があるうえに、足がいちばん速い。攻撃力は頼りないけどね……



アーケードモード

アーケード版を微細に至るまで完全移植したモード。音声もすべて入っていて、ファン感涙のデキ。途中でパスワードを取り、後日そこから再開できるレコードモードもある。



懐かしいサウンドもバッチリ移植されている。画面が暗くならないように、明るさも調整できる。キャラクターもちゃんと描かれている。

バトルモード

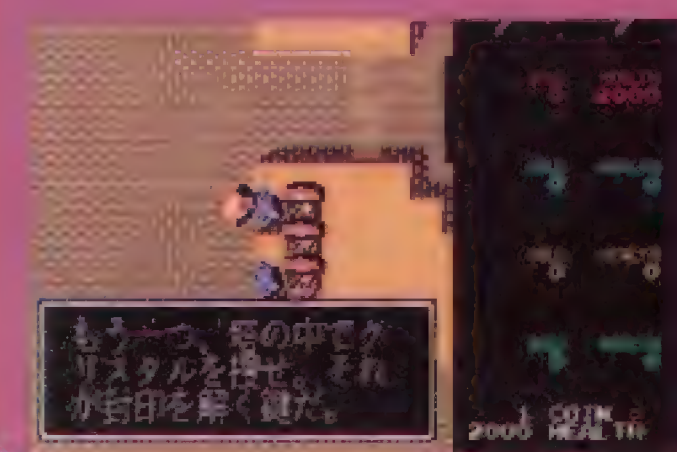
壁を破壊して中に隠されたアイテムを取ったり、トラップを利用したりと、いろんな策略を駆使して他のプレイヤーと対戦する。ノリはボンバーマンの対戦に近いかも。



半端なついでにこのモードも移植する。カンパイトの対戦も、カンパイトの対戦も、カンパイトの対戦も……

クエストモード

4つの塔と城の内部を冒険する、アクションRPGのモード。アーケード版にはなかったボス敵なども登場するので、期待しよう。パスワードによるデータ保存も可。



「もしエンディングのダンジョンにたどり着いたら」とある。それは、元々は「ガントレット」のクエストモードのクエストの一つである。クリアすると、パスワードがもらえる。

メーカーさんからひとこと

本当に長らくお待たせしました。ついに「ガントレット」が発売になります!! 超豪華4つのモードが入って、日本語・英語切り替え可能、4人同時プレイ可能、その他もろもろ。これをぜいたくと言わずして、ゴージャスとも言おう!! 売り切れちゃうからご予約はお早めにね。

マールマッドネス

こだわりテンゲン 完全移植達成!!

完成度ゲージ

100% 2人同時プレイあり

- テンゲン
- 8月13日発売
- 6,800円
- ACT
- 4M



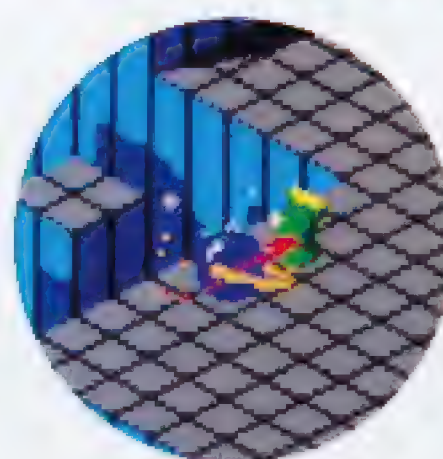
(((これがパーフェクツなマールでございまーす

アーケード版の「マールマッドネス」は'84年に米国アタリゲームズ社が開発したアクションゲーム。トラックボールを使った操作はシンプルかつ奥が深く、日本でもかなり人気があったゲームなのだ。

そんなマールマッドネスがメガドライブに登場する。すでにジェネシス版は発売されているので遊んだことのある人もいると思うが今回のメガドラ版はセガマウスに対応してい

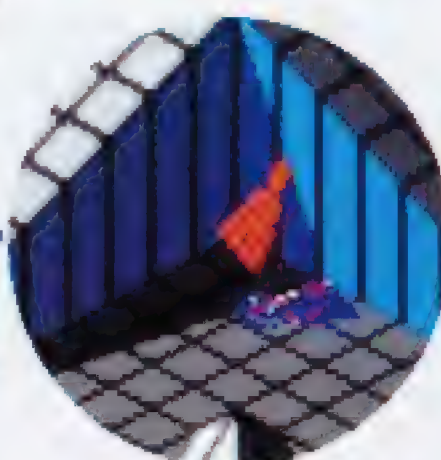
るだけでなく、ジェネシス版で不満だったお邪魔キャラの動きや音楽、表示関係といった細かい部分も完全に再現している。こりゃ、やるしかないでしょう!

マールにも表情がある



ピョピョ〜

ちょっと高い場所から落ちたり、お邪魔キャラなどにぶつくと一定時間コントロールができなくなってしまう。ピンチだ



あわれな姿...

さらに高いところから落ちてしまうと、マール君は割れてしまう。あと片付けをするホウキを見るだけだ。悲しい...

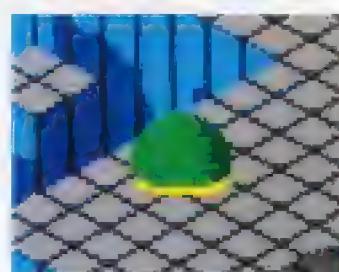
スティーリー

多くの面に登場する黒マール・キャラ。対決を挑んで落したり割ったりするのめいがか、かわしたほうがタイムロスがないだろう。



スリンクー

ウネウネと動きながらマールを狙っているヤツ。近くによっていくと、口を開けてマールを食べようとするぞ



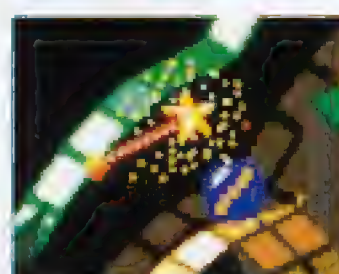
ウーズ

団体で出現し、上を通過しようとするマールをドロドロに溶かす。絶えず動いているので隙間かきまて待て



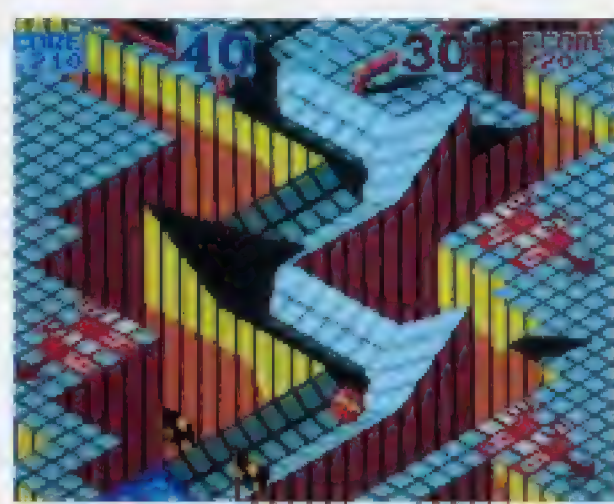
魔法の杖

突如出現して残りタイムを増やしてくれるウレシイ杖。2人プレイ時に、同時に出現してくれるとすごく感動する。



お邪魔虫&必殺仕事人たち①

アーケード版



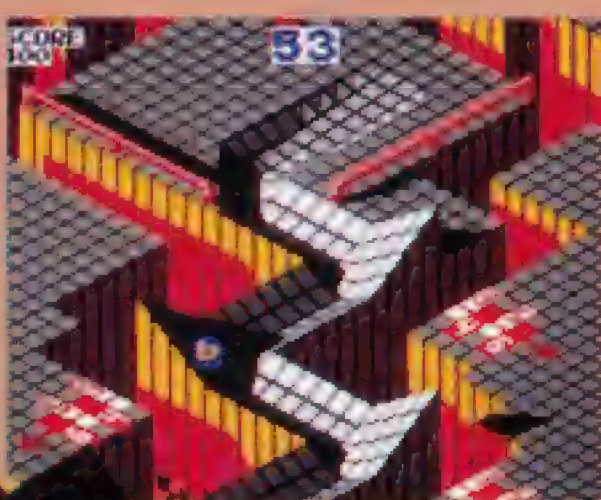
これがアーケード版の画面。縦長の画面だがMD版では横に広いワイドモードも選択できる

動きも音楽も忠実に移植されてるよん!

STAGE1

ステージ1は小手調べのようなもの。ここでミスしてるようじゃ先がツライ。ボーナス狙い以外ならタイムは最低でも53は残したい。

ステージ1の難関をしのぎ抜ければこの曲りが通る。特に2人プレイではどちらが先に通るかの争いが面白いかもしれない。



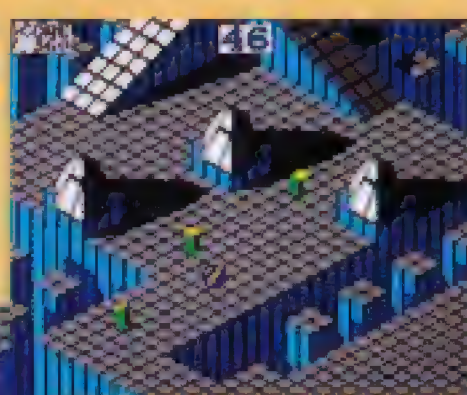
通路からジャンプして写真の位置にすればボーナス点が入る。ジャンプの距離によって点数が違う

ラッキーボーナス

STAGE2

スティーリーやスリンクーなどのお邪魔キャラが登場する。ダッシュ&ストップをうまく使って通り抜けよう。あわてるなよ。

跳ね上げ橋で手間取るとスリンクーに懸われちゃうぞ。あわてて落ちないようにね



中盤は2とおりの道があるが、慣れれば写真のほうで早く進むことができるのだ

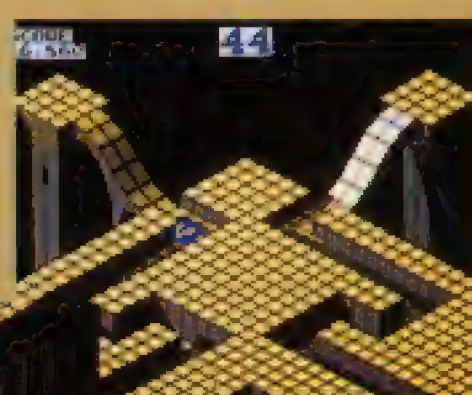


青いゾーンは転がり方が変わってしまう。ちょっと勢いをつけて端を通過しよう

STAGE3

後半に登場する狭い通路がかなりツライ。焦って落ちるのは禁物だけど、時間をかけすぎるとタイムがなくなってしまうぞ!

勢いよく転がり降りると跳ね返ってしまうので、手前でブレーキをかけよう



ウーズは写真の位置で通路が開くまで待って、さっさと通り抜けよう



ウェーブの通り抜けは大事。後戻りはできないのでタイミングを逃すと落されるぞ

メーカーさんからひとこと

あなどるな、マールは急に止まれない(うでを磨けば止まるけど……)。いきなり格言(?)から入りましたが、本当にこのゲームは侮れません。ビー玉を転がすだけなんて思っていたら、人生の坂を転がってしまうかも……!? そうならないうちに予約して腕を磨いておこう。

ピクチャーエンタテインメント、ゲームアーツVS渋谷洋一、BEメガ編集部

実録!!麻雀大会Vol.7

「雀豪ワールドカップ」と「雀皇
登龍門」の発売を記念して、千駄
ヶ谷の雀荘を貸し切り、メーカー
対編集部で麻雀大会が開かれるこ
ととなった。まあ、期待してくれ。

パイはパイを持って制す(鬼頭カメラマン談)

このたびビクターから強力な実戦型思考ルーチンを搭載した「雀豪ワールドカップ」。そしてセガからゲームアーツ開発の全日本麻雀連盟公認ソフト「雀皇登龍門」が発売される。それを記念して、メーカーと編集部で親善麻雀大会をドバーツとやろうってことになった。しかし、BEメガ編集部が単なるフツウの麻雀大会をやるわけ

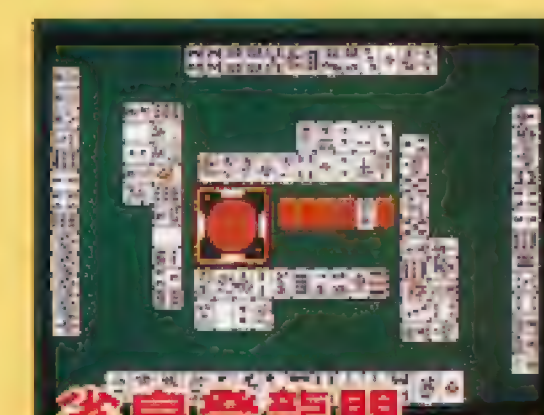
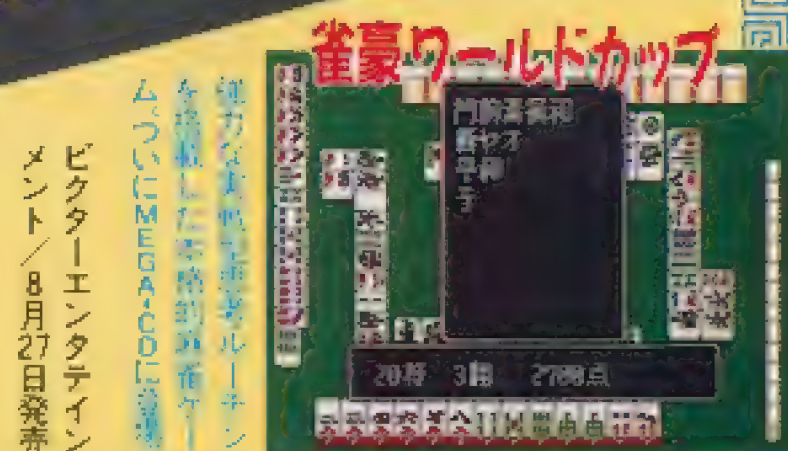
もない。今回はゲームでよくある
脱衣麻雀を、実際にやってみよう
ということになりました。

イエ〜。ルールは、メーカー対編集部の対戦で行われ、まずそれぞれ2人1組のチームになる。それぞれのチームには女の子1人がつき、相手側にツモられたり、フリこんだりした場合、自分達を応援してくれるギャルの衣服を1枚脱がすというものだ。ヤッホー。これまでにこれほど素晴らしい企画があったらうか。

だが、痛みなくして収穫はない。
負け雀士は、その負けた順位に
応じて、その数の種類分、読
者プレゼントを用意しなければ

ばならない。2位なら2種、4位なら4種だ。たいした痛みじゃないな。ゲーム終了はどちらかのギャルが、もお～、ダメ。というところまで脱がせて脱衣は終了し、チーム勝敗を決定。続いて個人の勝負の順位は半荘終了時の点数によって決定する。

さて、メンツの紹介。メーカーチ
ームはビクターエンタテインメン
トの広報、南幸樹。そしてゲーム
アーツは宮路武。おつきのかawaii
こちゃんはプニプニの七瀬留美。
そしてB E メガチームは渋谷洋一
と副編集長、前立大王。そんでギ
ャルは、ピチピチの片桐ゆき。う
ひょ〜っ、こう、ご期待!!



セガ／発売日未定

編集部対vsメーカ-



いざ決戦!!



ニーム・タフ・バニ

片桐ゆき

B 80 W 57、H 86、コラムス
とテトリスが大好きなゆきち
ゃんはハタチ。メガドライブ
はないけど、スーパーファミ
コンは持っているという。機
味はビデオ観賞とおとなし
うだが、特技はダンスとバス
ケットでめっちゃくちゃ行動的。

プリティーボンバーツ

七瀬留美

B 82、V 58、H 84。最近ちよつと胸が小さくなった。なんて言つてた留美ちゃんだけ、いやいやそれでもそのふくらみは三立派。趣味はエアロビクスとカラオケで、今度ぜひスニーカーをやつてみたいとのことだ。

SHINING FORCE

～古えの封印～

激報第2弾!
新たなシステムに
びっくり仰天!

今月もやって来た「シャイニング・フォースII」のページだ。今回は、ゲームシステムに積極的に迫っていくぞ。前作との比較にも注目だぞ!

セガ/10月発売予定/
8,800円/16M+B・B

ライブ・シネ라마バトルがパワーUPだ!



↑主人公と、敵のエクセキューターとの戦い。カマを振り上げ、下迫力で攻撃してくるぞ。今回の敵は魔族ということなので、こいつも魔族の一種なのだろう。それにしても強そうだ。主人公がピンチになっちゃう!

おなじみの戦闘だけど

6月上旬に開催された、'93東京おもちゃショーでは、セガのブースでデモが流れていた「フォースII」。行って見てきた人も多いかもしれない。実際に操作はできなかったけれど、その面白さは君達にも確認できたはずだ。今回は、そのデモの写真を含めて「フォースII」のシステムに迫っていこう。

さらに、前作からどう改良されたか、比較して解説しよう。特に、プレイヤーをキャラクターに入り込ませる独特な戦闘シーンは、システムのけっこう斬新な変貌をとげている。見た目では前作と変わらないような感じだけど、転職職種が膨大に増えたり、ハデハデ特殊攻撃など細かいところも中身はバッチシなのでとりあえず、このページを読んでみてね。

主人公の名前はボウイに決定!!

紹介当初から、話題の的となっていた(?)主人公の名前がついに決定した。前作のマックスより、スラリとした感じだね。ゲームでは自由に変わることができるけど、この名前もいいぞ。




「シャイニング・フォース」タクティカルバトル、ちなみに

前作である「シャイニング・フォース」は、今までのRPGにないシミュレーションライクな戦闘システムで人気を呼んだ。バトルフィールドで、マップの各所にいる敵を倒しながら、その戦闘の勝利条件を満たすと次の町などに進むことができた。しかし、その戦いをクリアするともう前の町などには戻れず、

それによって通過した町にある隠しアイテムが取れなかったり、特定のキャラなどが仲間にできなくなるなどの問題もあった。それでも、主人公を含めておよそ30人の多彩な種族や職業を持った仲間、豊富な敵キャラなど注目すべき点は数多い。しかも、キャラの個性もあいまって、プレイヤー1人1人が全く違

った軍隊を作れるというのも魅力の1つだった。戦闘自体も、特定ターン数内に攻撃しなければいけない戦闘や、町中のサーカステントでの戦闘など多種多彩な戦いが楽しめた。しかし、あまりにもその戦闘システムの特徴が突出したため、それによって、ストーリー性が薄れたという批評があったのも事実だ。

高橋社長の「今回の主人公は必ずしも英雄ではない。そして、前作より冒険という感覚が強くなる」という証言が、戦いにどう影響しているのか。前号で紹介した巨人の足や、ショーのデモに出ていた戦闘などを見ると、「シャイニング・フォースII」の世界の一部がおぼろげではあるけど見えてくるかもしれない。ドキドキワクワクの熱い戦闘であることは間違いなしと思うぞ。

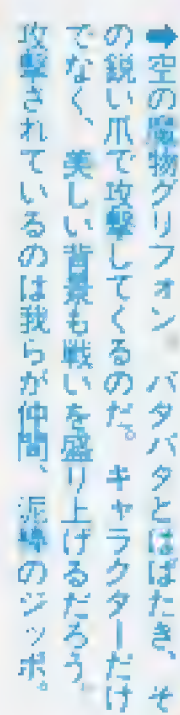


↑ショーのデモで公開していた、暗闇の洞窟での戦闘。ゆらゆら動く視界の中を敵を探しながら戦うぞ

➡前作と同じ敵でも、グラフィックは一新されている。攻撃も斬込に



↑フィールドで戦うのは、前作と同じ。そして、この後クリアすると、自由に移動できるようになるのだ。



「本誌などかいても刺さるう」

動く本陣! その名もキャラバン!



↑一見するとヤドカリのような乗り物「キャラバン」大きさは、本当にこのくらいで、キャラと同じくらいの大きさらしいぞ、実物大ってやつ。



↑キャラバンを見てほれこんだ、古代のことを研究するロイド博士。

前作「シャイニング・フォース」で町の地下にあり、キャラの入れ換えやステータスの確認、仲間達といろいろ会話ができた本陣システム。でも「フォースII」の町には、仲間がたむろしている場所と^{かんじん}いうのはあるが、その肝心の本陣がないのだ。そこで代わりに登場するのが、前月でもちょっと紹介した乗物「キャラバン」なのだ。これは、仲間全員を小さくして中に乗せることができ、その中でいろんなことができる、まさに移動本陣。キャラバンの中で使用するコマンドは、“持ち物”や、戦いに“加える・はずす”などのおなじみのものから、“倉庫”とい

う一風変わったものまである。“倉庫”は、最高64まで(予定)アイテムを預かってくれたり、その他に鑑定などもしてくれるぞ。もちろん、預けたアイテムはいつでも引き出すことができる。キャラバンの中はいったいどうなっているのか。早くその画面を見てみたいもんだね。



↑キャラバンは、序盤で入手できる? どっちにしても、敵を倒してから手に入るみたいだ。

古代人の遺産とは!? キャラバンもそうらしい!?

実はこのキャラバンという乗物、どうやら古代人の作ったものらしい。ショーのデモではキャラバンを入手するイベントが少し紹介されているが、そこにロイド博士という人物が登場していた。話を聞いてみると、どうやらこの人は古代の研究をしている人物のようだ。彼は、この後キャラバンの操縦を担当し、動かしていくことになる

のだけど、古代の遺産は、キャラバン以外にもまだまだ登場するみたい。古えの塔や洞窟など、今回も古代との関わりは、ストーリーに大きく影響していると見た。他にどんなものがあるのか、はたしてそれは味方にとって有利になるのか不利になるのか、ちょっと気になるよね。とにかく今後の情報に期待するしかない!

町中でのコマンドは!? 一度行った町にも戻れるって

フィールドでの移動や戦闘システムが、進化したことは前にも触れた。今回は、フィールドを自由に行き来できるのでマップやストーリーを分けていた章も、意味がなくなったので削除されている。さらに、町中^{まち}のコマンドもより遊びやすいように改良されているのだ。

特に、町中ではCボタンが大活躍する。人と会話をする時や宝箱を開ける時、樽や壺の中をのぞいて見たりなど、とにかく目の前にあるものに何かしたい時は、Cボタンをポンと押せばいいだけなのだ。しかし、これはちょっと見てみるという感じのコマンドなので、注意深く探す時は、“調べる”というコマンドを使う。そうすると、今まで見たり調べたりしていたところにも、何か見つかるかもしれないぞ。その他には、部隊のステータスを見たり装備したりとおなじみのコマンドがある。魔法は、町中でもリターンとアンチドゥテが使えるようになったということだけど、

今回はそんな必要がある場面に出会うのかな? それとは別に、店など買い物もより便利になっていて、武器屋で武器や防具などの買い物をするとその場で装備できたりする。教会も、“いきかえし”や“治療”を選ぶだけで、そのメンバーと料金を表示してくれるのでとても便利。これは、ゲームギアの外伝シリーズから受け継がれたシステムだよな。つけ加えておくと、教会の治療では“麻痺”の回復ができるようになったよ。ますます遊びやすくなっている「フォースII」。こりゃいいわ!



↑何をやるにも、ほとんどCボタンのみでOK。簡単操作ということは、いいことだね。

ちなみに前作では

前作「シャイニング・フォース」の町中でのコマンドは、結構たいへんだった。武器屋にしても、買ってから1人1人装備しなければいけなかったし、治療もそのキャラを選んでからだった。また、調べるコマンドもあったが、壺をのぞいたり物を見るということは基本的にできなかったのだ。それでも、当時としては他のRPGより楽ちんだった。時間とともにシステムも進化したということだね。




↑前作では、調べるコマンドも、壺をのぞいたり物を見るという基本的なことができなかった。

ストーリーの謎は深まるばかりだ!!

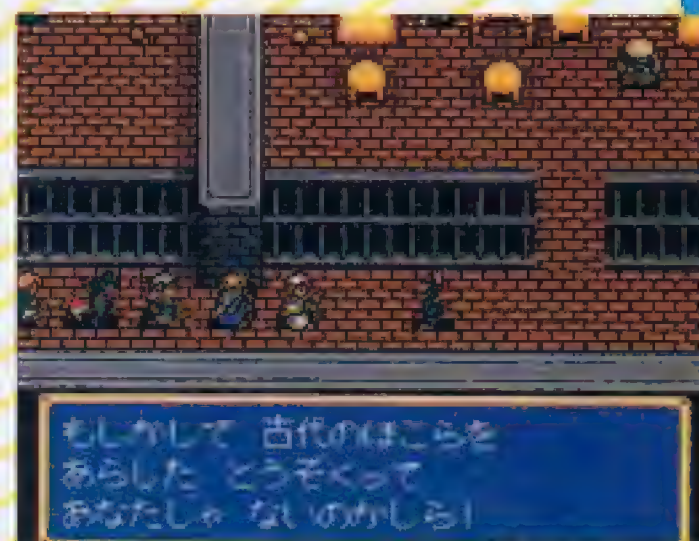
ここでは、おもちゃショーのデモで公開されていたストーリー部分などを紹介していくことにするぞ。前号で、泥棒^{どろぼう}のジッポが古えの洞窟から宝物を盗み出し、世界に暗雲が広がるエピローグを紹介したけど、デモでは、なんとそれに関係する1場面が公開されていたのだ。場所は、どうやら主人公が住んでいるグランシールの友好国ガラム国の城の中らしい。ジッポが主人公達にやさしくしているみたいなんだけど、どっかへん。そんなジッポに仲間の女の子が突っ込んだけど、主人公達は、それまで古えの洞窟の宝を盗んだ張本人が、ジッポだったことを知らなかったみたいだ。突っ込まれて、うろたえるジッポ。そこで、ついにその真相が判明してしまうのだけどその後、こうなったのは自分の責任だといって仲間に志願してくるのだ。もちろん主人公達は受け入れるんだけどね。ここのデモ

を見ているだけでも、ジッポがじりじりと後
 ずさりをしてたり詰め寄られてぺたんと尻餅しりもちを
 ついたりして、お話だけでなくビジュアルも
 見せてくれる。まさに、キャラとそのセリフ
 がシンクロしているの
 だ。しかも、この後の
 デモでは、衝撃的な事
 実が隠されていた。そ
 れは何か？ 謎は深ま
 るばかりだノ

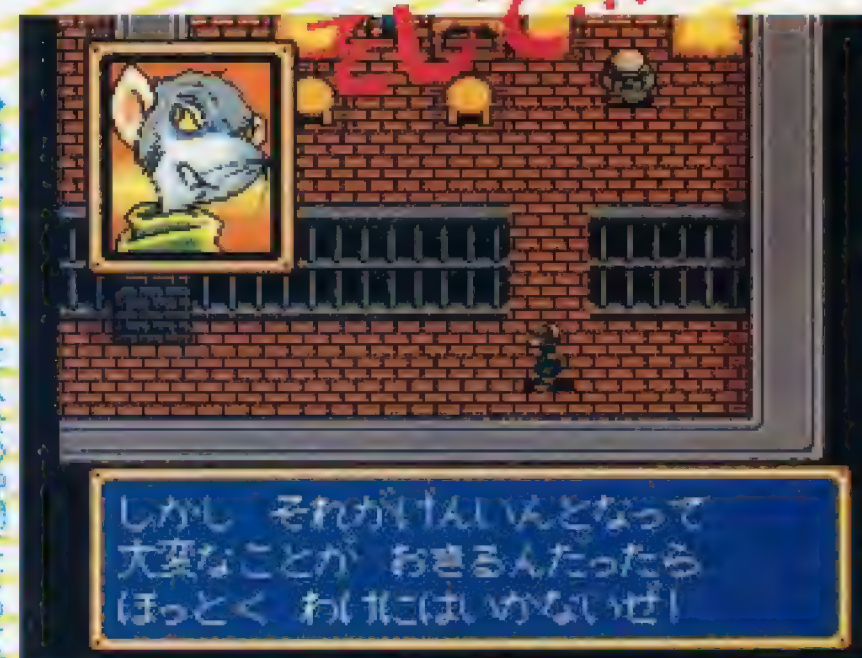


ジッポ!!
仲間になる

→泥棒が職業のジッポ。顔は悪賢く見えるが、実はとてもお人好し。すぐ主人公の仲間になるのではないみたいだけど、それまで何をしてたんだろう？



女の子に詰め寄られるシツポ。彼女もカワイイんだけど、気がちよっと強そうだ。

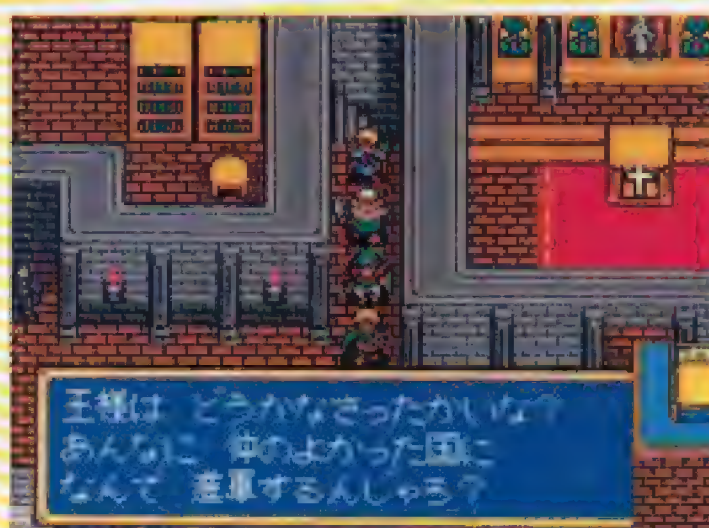


●責任を感じて、主人公の仲間になつて罪ほろぼしをしようとするジツポ。本当はい泥棒なのだ。仲良くしてやろう。

いったいガラム国は、どうなっているのか!?

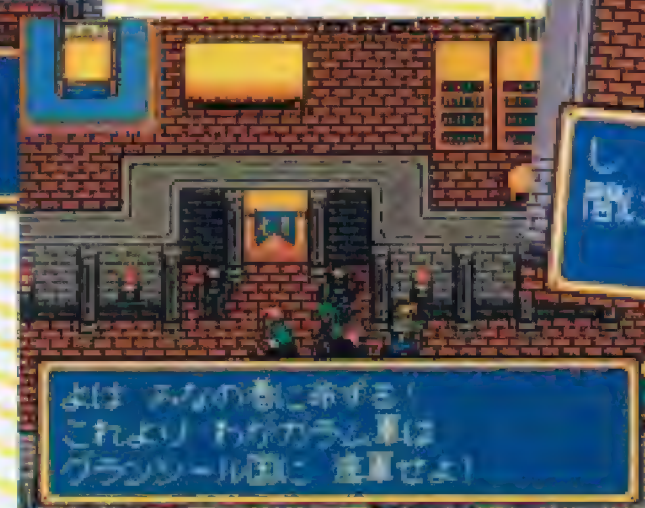
ジッポを仲間にした主人公達は、城の地下から出るが、そこにいる召使いの話を聞いてみると、ガラム国の軍隊が出陣するという。さらに話を聞くと、王様はたいへんに怒っているようだ。はたして軍隊はどこに行くのだろうか？ そのことを近くにいた老人に聞いてみると、行き先はなんと主人公達が住んでいるグランシールだというのだ！

今まで、ガラム国とグランシール国は友好国だったはず。双方の国にいったい何があったのか。謎だ！



↑城の老人に話を聞くと、なんと軍隊はグランシールへ進行するという。今まで仲良しだったのに、なんで!?

→激を飛ばすガラム軍の軍隊長。もうすでに進行する準備をしている!? 早くなんとかしなきゃ!



⇒ズラッと整列するガラム軍。こりゃもう手遅れなのか!! 主人公達は、このあとどうするんだ?



しまった！
間にあわなかったが！

フォースIIの見せ場は、まだまだ続く

その後デモでは、戦闘関係の場面などを続々紹介していたのだが、前ページにも書いたとおり、好奇心を刺激してくれるすごい場面ばかりが公開されていた。前にも紹介した、エッシャーのだまし絵的な立体ダンジョンを主人公達が実際に進んでいったり、洞窟の戦いや、吊り橋など、場面1つ1つに目が離せないほど。ここでは紹介できなかったけど、特殊なフィールドで一風変わった敵との戦いなどもあったのだ。実際に見た人ならわかると思うけど、「ああ、こんなこともできるのか！

と驚いてしまう。次号では、そこらへんのことを紹介していこうと思っているので、絶対見逃さないようにしてね！ それじゃ！



←前号でも紹介した、立体タンジョン。滑る坂道などもあるぞ。右下の扉はなんだろう？



會ジャジャーン// 1本橋ならず、穴は二重の
大きさはけっこうあるね 早くここで戦いたい!

SHINING FORCE 外伝II

- ゲームギア
- セガ
- 発売中
- 5,500円
- 4M+B・3

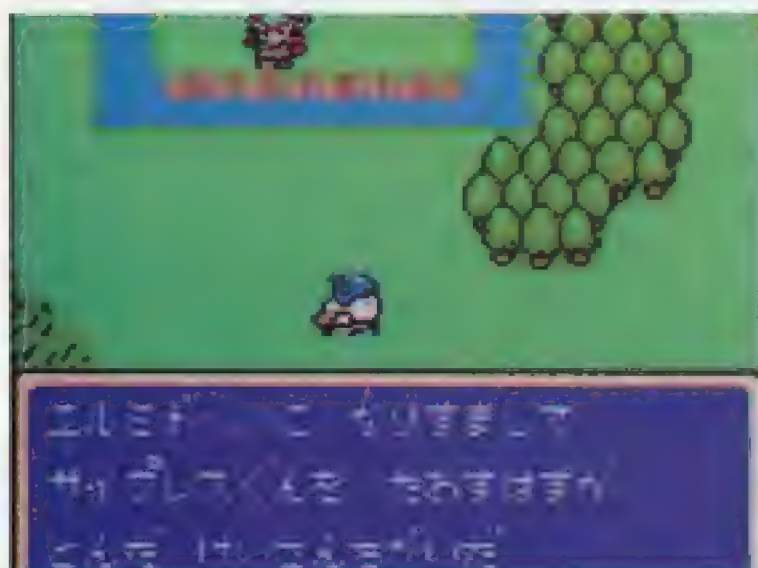


G.G.のシャイニング・シリーズ第2弾をじっくり紹介

2章の終わりまでのストーリーを追う!

エルミド国

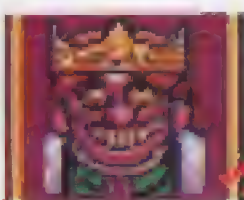
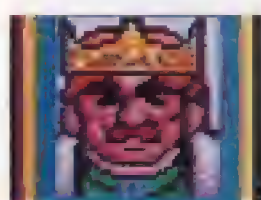
覇者の剣を持ったガーゴイルはグラハムにアルバート谷へ落された。落ちた場所に向かったシュウ達。しかし、そこには覇者の剣はなく、かわりにエルミド兵士に化けていたイ・オムの軍団と戦うことになる。敵を倒した後、エルミド王国に謁見するが、しかし、!



エルミド国の兵士が突然イ・オムのヘルソルジャーに変身、同じエルミドのアーチャー、チェスターも知らなかったみたいだ。戦え!

エルミド城内

エルミド国王は、なんとイ・オムのゴードンだった! 城は突如として崩壊しゴードンも地下へ通じる穴へ逃げていく。追うんだ!



エルミドの王様も、突然狂気的な顔に。やつは、イ・オムのゴードンだったのだ。

地下洞窟

ゴードンを追って、地下洞窟の中を進んできたシュウ達にゴードンの罠が待ち受ける。



そして、ゴードンを倒すと、闇の中から謎の声が聞こえてきた。誰だ?



先にはもうゴードンと僧侶しか敵はいない。イ・オムに進んでいくと、突然何かが

あ、少し!

と思いきや!!

あと少しのところでソングが出現、これはゴードンの罠だったのだ

ポルトベリヨの砦

謎の声は先に旗立ったサイプレスの軍隊が、イ・オムの攻撃を受け捕まってしまったと言う。その声に導かれるまま地上に出ると、そ

こにはポルトベリヨの砦があった。砦の港にある船を奪って真相を確かめるために進め。



要港のマスターメイジの最後の言葉で、王子達がアルカム砦にすることがわかる。

イ・オム! アーチャー!!

ポルトベリヨの港

ポルトベリヨでイ・オムの軍勢と戦い、やっと船を手に入れたシュウ達だが、その船は謎の力によってシュウ達には動かせない。しかし、そのとたん船は勝手に動き出し、シュウ達の仲間を陸に残して出航してしまった!



やっと船を手に入れたものの、動かし方がわからない。

船は、仲間を残したまま出航。何が何なんだ!?



この後、どーする!!

2章までに登場、仲間になる人々



シュウ

サイプレス軍がイ・オムへ最後の戦いをしかける寸前に、城の近くの崖から救出された。その後、城を守る留守番部隊に志願し今にいたる。口数が少ない、真面目な主人公だ。



アーロン

留守番部隊の戦士だ。ビルとクレイド達といつもつるんでいて、目を盗んでは見張りの任務などをサボる。そんな彼も、戦場に出れば主人公とともに戦う屈強の戦士となるのだ。



アンジェラ

ケンクウロスの騎士で、シュウを助け出した本人でもある。留守番部隊では、クレイドと戦力の要となり、いちばんレベルアップが速くなるだろう。どんどん強くしてあげよう。



セイン

イ・オムに人質にされてしまったティムスの町の人々を助けるため、留守番部隊の仲間に加わる。職業は僧侶で戦力にはならないが大切なパーティーの体力をあげる頼もしいキャラ。



チェスター

エルミド国の兵士で、アーチャー。仲間の兵士や国王がイ・オムだったということにショックを隠しきれず、いけにえにされてしまった国王のかたきを討つため、仲間に加わる。

ナターシャ



サイプレスのニック王子とは、異母兄弟で、火系呪文の魔法使い。彼女は気が強く、アーロンやビル、クレイド達とはいつも何か言い合っているみたいだ。戦いでは、後方から援護。

クレイド



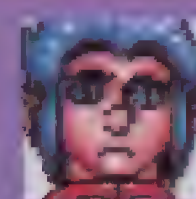
アーロン、ビルとの3人のトリオで、アンジェラと同じく騎士。戦闘においては、2人とも行動範囲が広いので、どんどん彼らを使ってどんどん敵を倒していくのだ。

ビル



彼の職業はモンクで、最初は彼しか体力回復できるものはいない。戦闘させても強いのだが、行動範囲は狭い。通常は3人のトリオでボケ役をやっているらしいぞ。何だかなー。

グラハム



サイプレス城から、覇者の剣を盗んだレンジャー。第1章は、彼を追いかけのお話だったが、イ・オムの罠と知ると、勇敢に1人で立ち向かった。弓で遠くから攻撃できるキャラだぞ。

マリアン



エルミド城へ駆けつけたものの、崩壊した城を見て仲間に加わった魔術士。地下洞窟の抜け道を知っており、ナターシャと違い冷却呪文を得意とする。神秘的な雰囲気キャラなのだ。



完成度
ゲージ  99% 1人プレイのみ

ゲームアーツ/7月30日発売予定
8,800円/SHT/CD-ROM

出張版
MEGA-CD PRESS
スペシャル!!
PART2

SILFHEED

発売が秒読み段階に入った
り、ゲームとして着実に仕

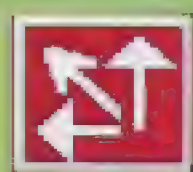
「シルフィード」。システム構築の改良に次ぐ改良によ
上かってきた。MEGA-CDを磨いて発売日を待て。

完成へ進みつつ 改良作業は進む

先月行われたおもちゃショーで大評判だった「シルフィード」。特集ページでも触れているけど、モニターを見つめる人の数は出展作のうち1、2を争うほどだった。残念ながらショーに行けなかった人は、発売前に店頭でビデオを流したりしているので絶対見に行こう。

さて、ここで1つ謝らなければならない。なんと、先月紹介した武器関係のシステムが改良作業のため大幅に変更されてしまったのだ。だから、今までに紹介した知識はすべて忘れること。頭の中を空っぽにして今後の記事を読んでいただけるとありがたい。ともかく、ぎりぎりまで粘って、よりいいものを作ろうと手直しする、ゲームアーツのこだわりが今回も炸裂してるってことだね。頼むよ。

メインウェポンも 変更されました!

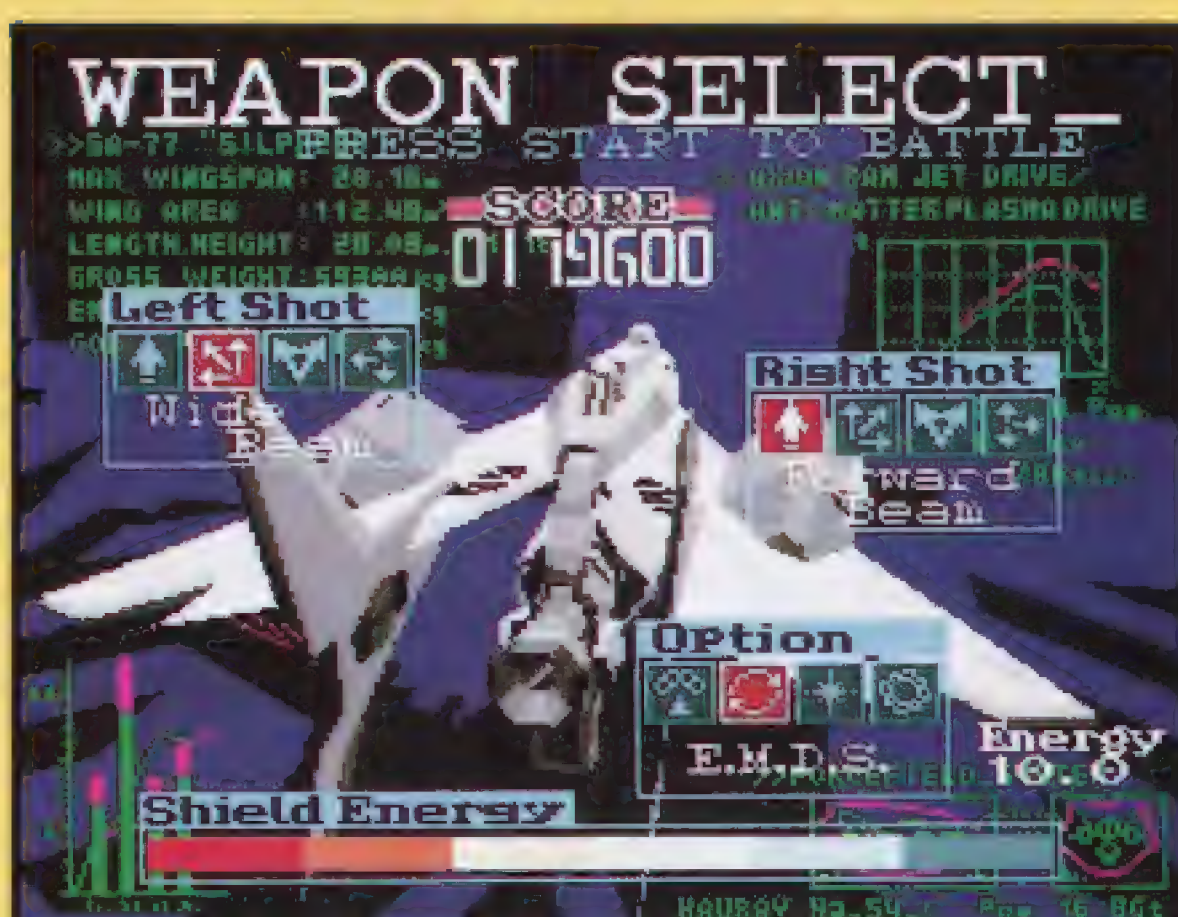


Wide Beam

Vビームが、ファランクスビームに名称変更。そして、元のファランクスビームが左右に攻撃できるワイドビームになった。そういうこと。



イラスト/末弥 純



システムの都合上で追加された部分もある。詳しくは111ページでシステムの話をしているのでそちらを参考にしてね

〈参考資料〉先月までの 武器選択画面



武器選択画面も改良されたぞ!

先月紹介した武器選択画面が改良の結果、上の写真のようになった。理由は、メインウェポンの位置がわかりにくかったことや、システムの

変更などだ。自機の向きが変わったことで、左右がわかりやすくなり、使用武器の文字も読みやすくなった。わかりやすいのはいいことだ。

〈オプションウェポンは大幅修正〉



Graviton Bomb

以前のヌルボムが廃止され、前方に多数の爆風を起こす重力子爆弾へ変更された。攻撃にも防御にも使える武器だ。



E.M.D.S

以前のカウンタースラッシュが廃止され、自機の周囲を回転する電磁防御システムのE.M.D.S.へと変更された。



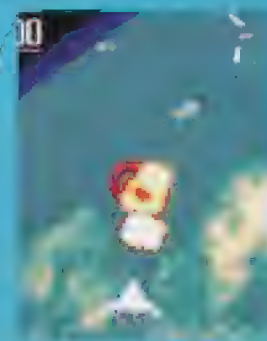
Photon Torpedo

まったく変更なし。前方に発射後、画面上の障害物や敵に照準を合わせて突撃していく。光子魚雷の一種である。



Anti-Matter Bomb

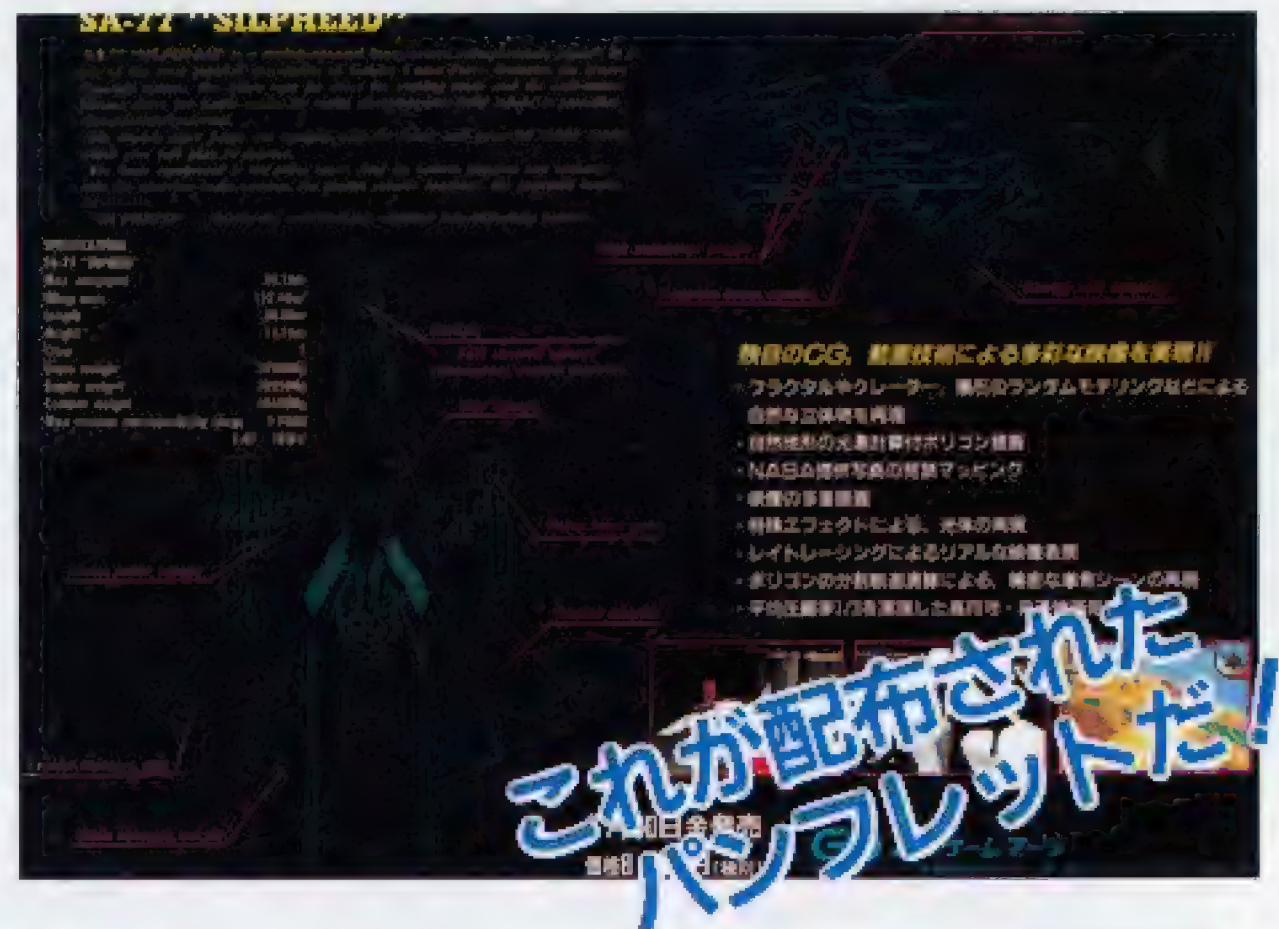
以前のスーパーノヴァが廃止され、反物質爆弾へ変更。敵単体に対し強力な破壊力を与える爆弾へ変更された



独自のCG、動画技術による多彩な映像を実現

結果的にゲーム上で どのように再現されるのか?

「シルフィード」で一番注目されているところは、やはり技術のすべてを注ぎ込んだ背景画像だ。「シルフィード」を紹介しているどの記事にもいろいろな映像技術が使われていることが必ず触れられている。もちろん、本誌でもたびたび取り上げていたことなのだが、「シルフィード」はあくまでもシューティングとして作られているのだ。背景画像で遊ぶものではないし、背景画像鑑賞ソフトでもない。いろいろな技術が使われた結果、ゲームにどのような影響をおよぼすのか? この点を「シルフィード」で遊びたい人たちが真っ先に知りたいと思っているはずだ。てなわけで、今回はショーや店頭で配布されているパンフレットに基づき、映像技術の生かされ方を追求してみよう。



シルフィード

1 フラクタルやクレーター、隕石のランダムモデリングによる自然な立体物を再現

通常、隕石などを作る時はすべて手作業で描く。こだわらない場合でも、手作業だと人間の限界で数が増えるにつれ似た形が多くなってしまふ。そこで、コンピュータにフラクタル計算やランダム処理をさせて多数の隕石を作らせる。これですべて形の違う隕石が完成。リアルな宇宙空間が創造できるぞ。



フラクタル理論で描かれた地表面。どこをどこでも同じ場面など見あたらない。というわけね



こんなにたくさん存在するアステロイドもすべて違う形はかりになっているのだ。

2 自然地形の光源つきポリゴン描画

影をつけるときは、キャラクターで用意しておくのが通例だ。しかし、光源の位置を決めて、影を計算させる。非常にめんどろな作業だが、リアルな影を作れるのだ。



この角度だと山頂が見えないので、影だけだとわかりにくいけど、他の影と比べてみると……

3 映像の多重描画

最近のシューティングでは、多重スクロールが当たり前になってきた。「シルフィード」でも各ステージのいたるところで採用している。臨場感を出すには背景を別々に動かすのが一番だ。



手前に見えるのが建設中の要塞の部分。奥に見えるバラ星雲とは別々に動かされる。

4 NASA提供写真の背景マッピング

宇宙空間なのだから、背景に星雲の1つもほしいところだ。そんな単純な理由で採用されたのかは知らぬが、背景にいくつもの星雲が使われている。その元になっているのが、NASAや日本天文学会などから借りた写真なのだ。星雲を手作業で描くのはちょっと難しい。そのため、天体写真を直接取り込んで採用している。これでリアルな宇宙空間にまた一歩近づいたというわけだ。



これがNASA提供による三角座渦巻星雲の姿だ。NASA提供写真は他にもあるぞ。

こちらはM8干潟星雲、日本天文学会から写真を借りてマッピングされたものだ。



5 レイトレーシングによるリアルな映像表現

物体が目に見えるということは、その物体に光が当たって反射し、その光が目に入ってきているということだ。

レイトレーシングとはその逆で目から物体へと光をたどっていく計算をさせ、モニターの画面上に物体の映像を写す。この結果、現実に近い見え方のCGを作ることができる。要するにリアルってこと。

ステージ5で見ることもできる木星はレイトレーシングで描かれたものだぞ。



6 映像エフェクトによる光体の再現

よくアニメの爆発シーンなどで丸い光の中に黒い丸が入っているのを見かける。現実の爆発では絶対起こらないが、あまりにもなじみが深いため、「シルフィード」でもこの光体を特殊なエフェクトであえて再現しているのだ。



この爆発シーンの一つ。ちやうどコアにがかって見づらいが、中央が黒くなっているぞ。

7 平均圧縮率1/3を実現した高符号・高速伸張処理の採用

こんなに背景画像とポリゴンキャラクターがあったら、データだけでCDがいっぱいになってしまう。そこでいろいろな技術を使ってデータを圧縮させて1枚のCDに収録できるようにしている。実際には、ポリゴンキャラクターは圧縮しやすいという話も聞かれるが、とにかく詰め込んであるということだ。



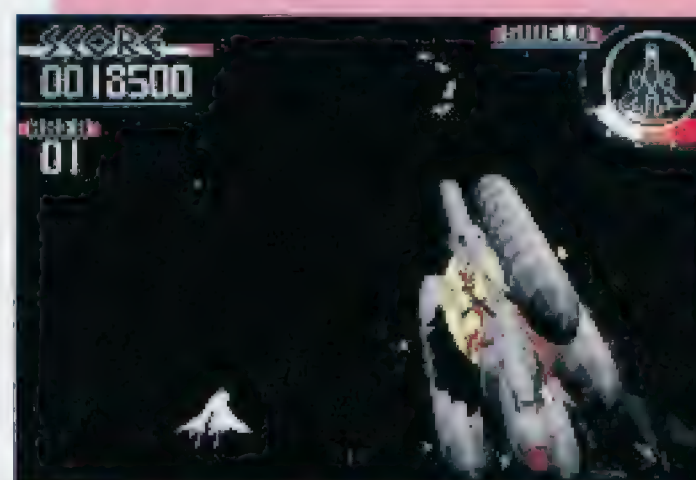
こんなに膨大なデータを、このCD-ROMに収めるには、圧縮技術が不可欠だ。

8 ポリゴンの分割軌道演算による精密な爆発シーンの再現

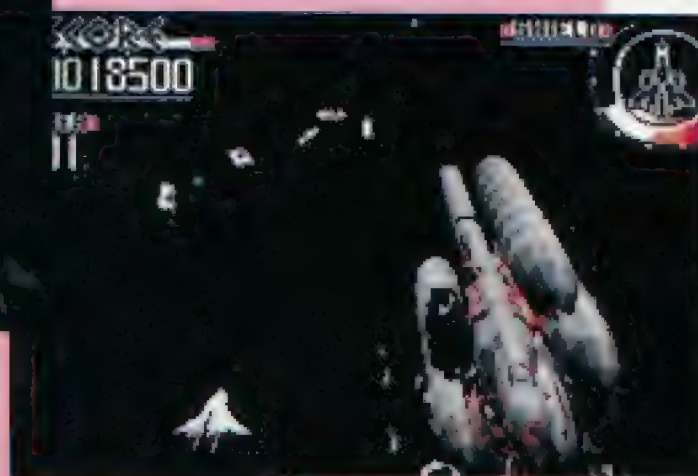
爆発シーンではポリゴンが無数に散らばっていく。このとき、各ポリゴンの飛ばされる方向は計算で最初から決まっている。そのため、広がるような爆発が演出できるのだ。レーザーが突き抜ける場面も同じようにポリゴンが押し出されている。



飛び散るポリゴン。散らばった破片がここに行ってしまうかはすべて計算されているのだ。



レーザーによって穴が掘られた機体。穴にされた部分のポリゴンパーツは下に押しやられている。



レーザーが突き抜けて、ポリゴンが散らばる。レーザーの進行方向に移動するよう決められている。

開発者 宮路 武氏に聞く「シルフィード」のゲームシステムはこの予定

——制作状況はどのようになっていますか？

宮路 各ステージはもちろんのこと、オープニングやエンディングも完成して、後はゲームとしてのバランスをとるだけです。雑誌が発売されている頃には、すでにマスターも上がって製造段階に入っているはずですよ。

——今までシステムについてはあまり公開されていませんが、もう確定しましたか？

宮路 もちろん(笑)。何でも聞いてください。

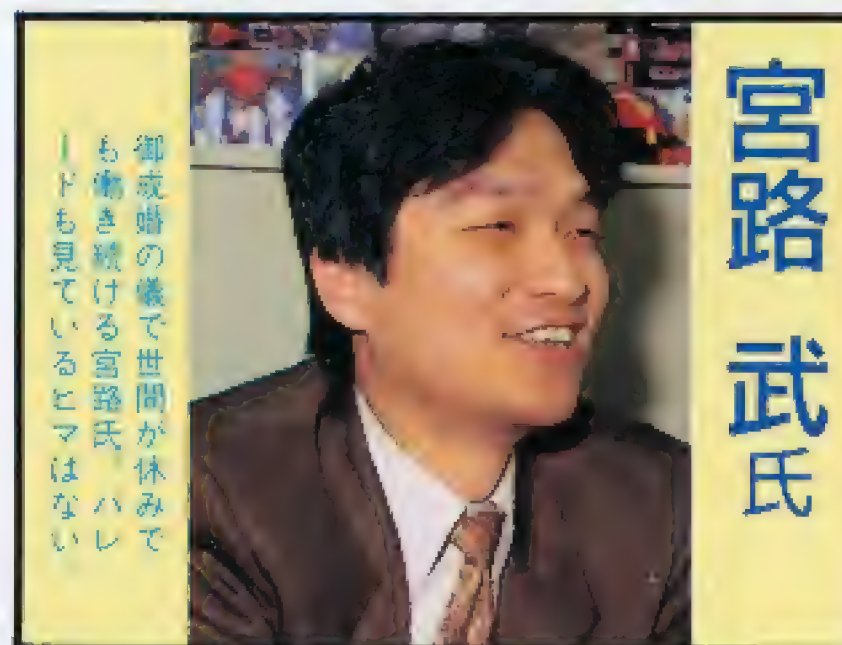
——では、変更の多い武器関係ですが……。

宮路 最初は前作と同じものにしようと思ったのですが、特徴づけをするためにいろいろ

変更しました。そして、最初に使えるのはフォワードビームだけとして、その他の武器については高得点を収めることで使えるようにしました。だから逃げ回っているだけだと使える武器が限定されてしまいますよ。ボーナスアイテムも有効に利用してください。そして、同じオプションウェポンばかり使わないように1ステージで使ったオプションウェポンは次のステージでは使えないようになります。もちろん、メインウェポンに関してはいつでも使えるようにしておきますが……。

——オプションウェポンの使用条件は？

宮路 以前は使うごとにシールドを減らしていたのですが、結局オプションエネルギーというのを設定して、弾数制限をつけることにしました。武器によって制限数は違いますが、エネルギーが満タンなら1ステージで10発前後は使えるでしょう。エネルギーの回復は、アイテム、得点、クリアボーナスなどで



宮路 武氏

行おうと思っています。

——では、シールドはどうなったのですか？

宮路 シールド制に関しては変更はありません。ちなみに、シールドがすべてなくなってもすぐには終わりません。それでも2発ぐらいは耐えられます。さらに1発被弾するとゲームオーバーですが……。もちろん、残機制ではないので、1機やられたら終わりです。

——コンティニューはありますか？

宮路 あります。ただし、回数は3回ぐらいまでになってしまいますね。一応ですが(笑)。難易度も2ランク用意しているので、自分の腕に合わせて設定して楽しんでください。

——どうもありがとうございました。



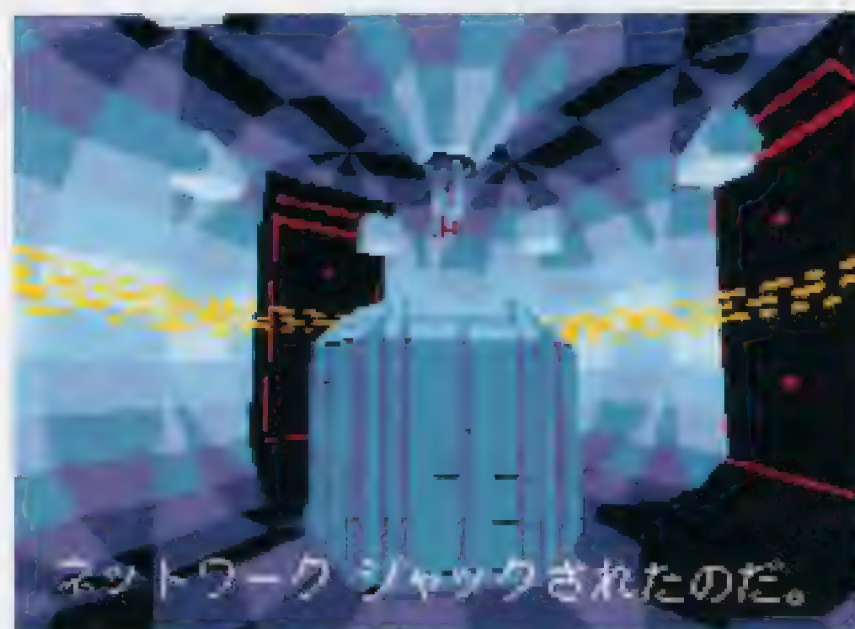
今まであったエリア表示の部分が追加された。これが確定版になるはず。

オープニングデモや終盤のステージも完成

全12ステージはすべて完成し、後はゲームのバランスを調整するだけ。もちろん、終盤のステージも完成しているぞ。今月はエリア9の月面ステージの写真を公開しよう。前のページで触れた映像の多重描画をふんだんに使っているのがわかるだろう。クレーターについても、ランダムモデリングでどれをとっても違う形になっている。

その他では、オープニングで英語のストーリー説明がつくことになっていたのだが、英語だけじゃわかりにくいので日本語の字幕がつくことになった。他にもいろいろ決まったことがあるけど、後は遊ぶまでのお楽しみ。発売日を期待して待っていること。頼むよ。

先月号でステージ紹介をやると思っていた手前、やらずに通るすぎるわけにはいかない。てなわけで、エリア6までの見せ場をちょっとだけ紹介しよう。今月はこれで許せ。



オープニングデモが流れると同時に画面の下では日本語の字幕が流れる。英語がわからなくても字幕を読めばわかる。

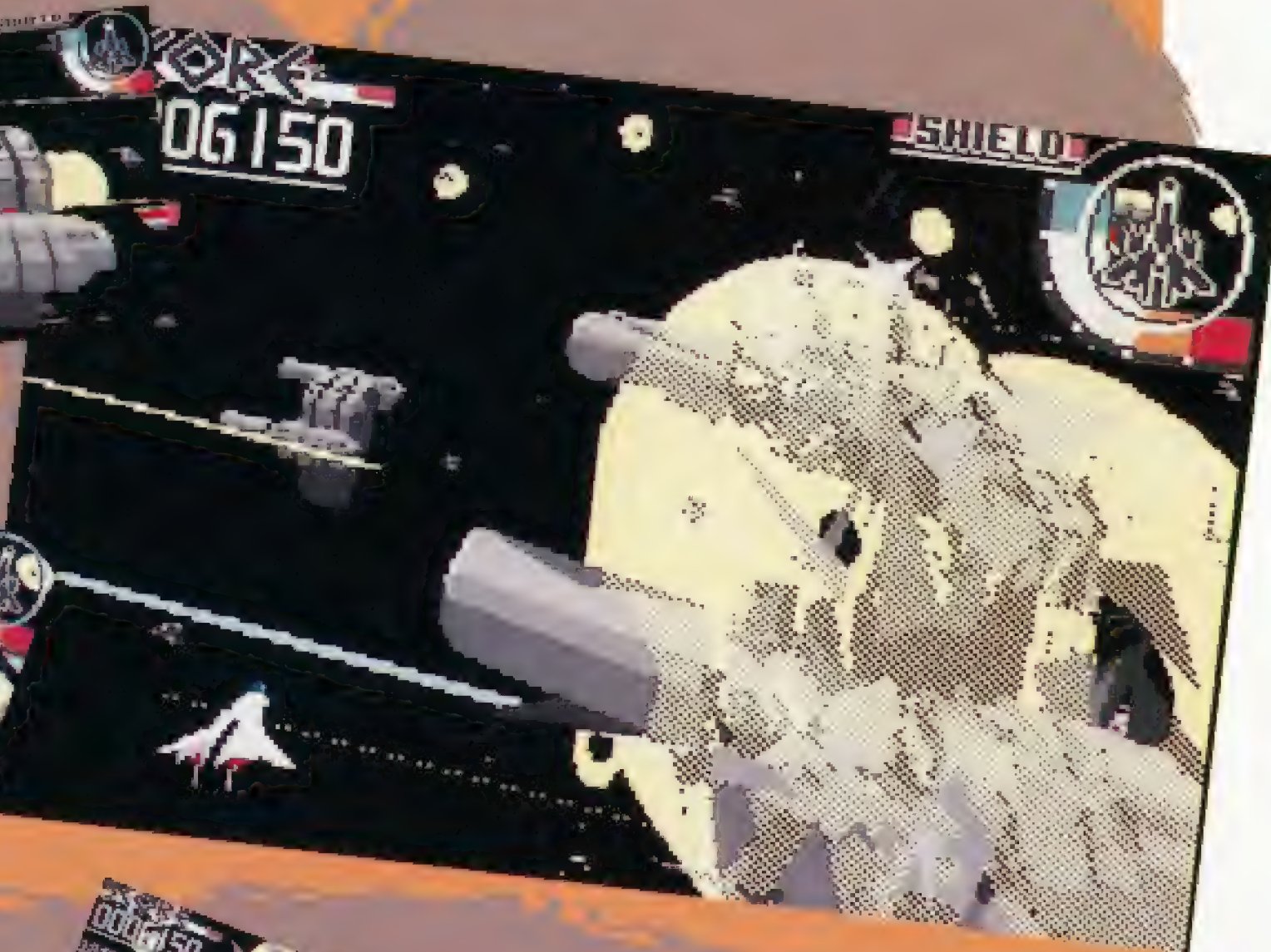


月の部分と背景の地球とは、別々にスクロールする。これで臨場感を出しているのだ。とにかく演出は凝っている。



愛の連続写真劇場 くナイゼス級機動砲艦爆裂編

今月の連続写真は、反乱軍所属のナイゼス級機動砲艦が味方のチーム砲撃によって粉砕される場面だ。エリア8の火星宙域で見ることができる。反乱軍の大艦隊と戦っているときに、突如味方の援護射撃が起こる。この攻撃により、ナイゼス級機動砲艦が轟沈してしまうのだ。ゲーム中では一瞬のできごとなので、わかりづらいかもしれない。こうやって写真で見れば、ポリゴンがどのように散らばっていくのかわかるでしょ。ちなみにこの機動砲艦は1037ポリゴンで構成される。



エリア6までの見せ場をドカンと公開!

〈AREA 1〉惑星軌道上での戦闘

エリア1の惑星軌道上面については、先月号でパイロットやオペレーターのやり取りまでつけて紹介したから、今さら見せ場紹介でもないだろう。しかし、ちょっとだけ色味が変わっていたりと先月号とまるっきり同じというわけではない。とりあえず改良作業によって、弾が見やすくなったりするので、細かいことは気にせず写真をながめてほしい。

青いというより緑が強くなった感じの惑星。緑は目に優しいですよ

あーという間に大型惑星破壊ミサイルがヒット。迎撃なんてまったくきやしない。指をくわえて見ているだけ

大型惑星破壊ミサイルが多数接近する。どのくらい大型なのかは各自で計ってほしい

惑星軌道上面のストーリーについては、簡単に紹介したこともあるけど、ここでもう一度触れておこう。正体不明の艦隊が各移民星系に一斉攻撃を始めた。その艦隊を迎撃するため、惑星軌道上からシルフィード全機に出撃命令が発令。しかし、時すでに遅く大型惑星破壊ミサイルにより惑星は壊滅し、味方艦隊も大半が失われてしまったのだ。



赤く燃える母星

無惨な姿をさらけ出す母星。これで爆るところがなくなっちゃった。どうすりゃいいの



敵大型機発見!

駆逐艦が追い打ちをかけるように出現する。母星の仇とばかりにコイツを撃ち落とせ

〈AREA 2〉アステロイド地帯

エリア2は外宇宙面だ。シルフィードは氷塊のアステロイド内を慎重に進みつつ、敵の攻撃に対応しなければならない。敵の攻撃以上にやっかいな氷塊を左右に回避しながら、

敵を続々と撃ち落とす。やっとの思いで氷塊を抜けると敵の駆逐艦が待っているのだった。

ここでは氷塊をどのように回避するかがポイントだ。避けに専念せよ。

自機の横から接近する敵機もいるので、回避行動にはいつも注意したい。

味方の援護が?

エリア2ではアンドロメダ星系や三角座渦巻星系の姿が確認できるぞ。

もちろん、敵戦闘機も氷塊に衝突したら壊れてしまう。避け続けていれば大丈夫かも!

困まれるな!!

氷塊を抜けたからって安心してはいる余裕はまるでなし。敵駆逐艦のお出ましなのだ。

味方の援護射撃もあるのだが、氷塊が散らばるためにやっかいだ。

氷塊を突破すると...



どこもかしこも氷塊が漂っている。このどれかにぶつかってもシルフィードがはかれるぞ。



敵も氷塊に激突

ASTEROID

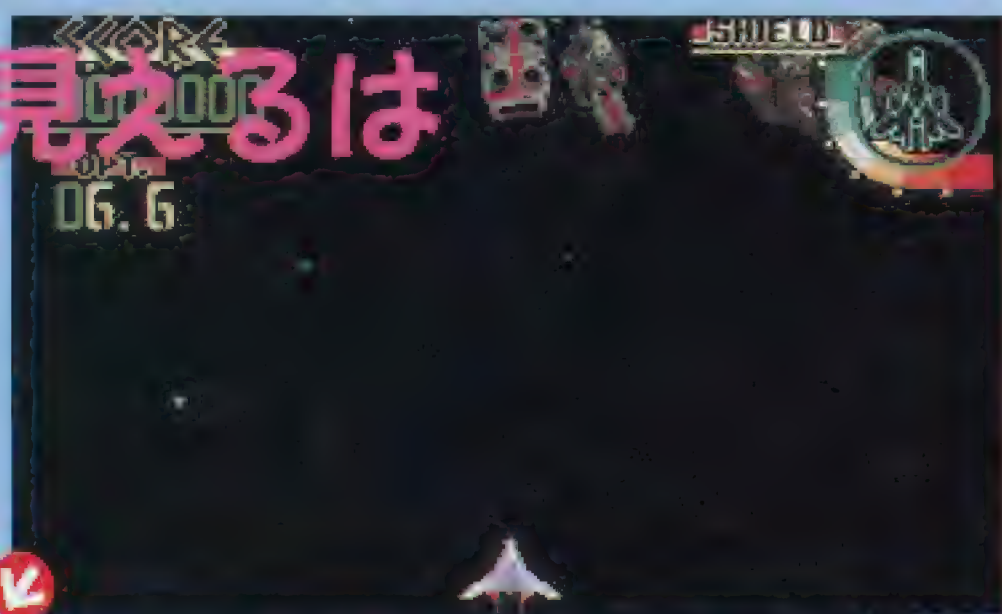
〈AREA3〉巨大戦闘母艦

先行偵察を行っていた艦隊から、別の移民惑星を攻撃して帰還途中の敵大型戦闘母艦を発見したとの通信が入る。そのため、急速巨大戦闘母艦を攻撃することになった。出撃したシルフィードは、巨大戦闘

母艦の側面に回り込み、護衛の駆逐艦を次々に破壊。そして、最後に攻撃目標の巨大戦闘母艦への攻撃を開始する。しかし、戦闘母艦の装甲は予想以上に厚かったため、艦隊を後退させるのが精一杯だった。

遠くに見えるは

敵の巨大戦闘母艦の姿がどんどん大きくなっていく。それにつれて、敵の攻撃も確実に激しくなってくるぞ。



巨大戦闘母艦が

さすがに巨大と言われるだけあって、接近すると非常にデカイ。シルフィードの攻撃はあまり効かないぞ。

戦闘母艦の装甲は予想以上に厚かったため、艦隊を後退させるのが精一杯だった。

敵戦闘機もくる急接近の連続!!

敵戦闘機も襲撃攻撃をするために、シルフィードの前に立ちちはだかる。コイツも撃墜せよ。

旋回するように攻撃を展開する。執拗な攻撃が最後にモノを言うのだ。

そして、中核を攻撃する。ただ、装甲が比類なくカタイので撃墜することはできない。

WARNING

戦闘母艦を撃墜するために艦橋を突き進む。この先に戦闘母艦の中核がある。息こら。

装甲は異常にカタイ

〈AREA4〉建設中の要塞内へ突入する!

巨大戦闘母艦を撃墜することはできなかったが、大きなダメージは与えられた。とどめをさすために追撃するシルフィードだったが、何も存在しないはずの空間に建設中の敵要塞を発見した。直ちに攻撃へ転じたが、要塞内は建設中とはいえすでに敵戦闘機が多数配備されていた。そのため、思わぬ苦戦をしいられる。しかし、いく度にも渡る攻撃の末、要塞の機能停止に成功することができた。だが、安心して脱出体制に入ろうとしたところ敵の駆逐艦に狙われてしまった。この駆逐艦を撃墜しないと、この空間から離脱することはできないぞ。

要塞の内部には砲台が多数配置されている。一番難儀するのはやはりレーザー砲台だ。



敵要塞を発見!!

敵戦闘機を撃墜することになったシルフィード。敵もその気配に気づいたようだ。

この要塞にも駆逐艦が配備されている。コイツの攻撃は結構厄介だぞ。

反撃の連続!!

まだまだ奥が

さらに奥へ降下する

奥へ行ってもレーザー砲台は健在だ。このレーザーに当たらないように奥へ進め

脱出前に戦

要塞の機能を止めてから脱出しないとダメで、敵の駆逐艦から攻撃を受ける。ヤバイ。

SILPHCEED

〈AREA5〉亜空間での戦い

予定外の要塞攻撃をしてしまったため、このまま進んでいたのでは作戦予定時刻に間に合わない。そこで亜空間航行、すなわちワープをすることになった。しかし、亜空間に突入するとそこには敵の駆逐艦を主力とした特殊攻撃部隊が待ち受けていたのだ。どうやら待ち伏せされていたらしい。続々と出現する敵を排除しつつ、ワープ航行を続けるシルフィード。いろいろな角度から敵機が接近してくるので、非常に対処しづらい。横への攻撃ができるメインショットを選択して

おいたほうがいいだろう。

敵の亜空間での奇襲を退けてワープ航行を完了すれば、そこは太陽系の木星付近。だが、そこにも敵の駆逐艦が待ち受けていた。待ち伏せ百連発状態だ。

ワープする前でも敵の攻撃は続く。うんざりするぐらい続けられるぞ。ぐったり。



これよりワープ

ワープ始動でどうなる



のんびり亜空間航行を味わっていると突然敵の駆逐艦が出現する。ズルイ。



敵もワープ中

ワープ終了後も

まだまだ戦闘続行

亜空間内は敵がどこから出現するかわからない。むやみに中央を行くと囲まれてしまうかも。



亜空間戦闘

続々と飛び込んで

一瞬で消えたはずの駆逐艦が再び登場。ひょっとして量産タイプだったのかもしれない。

これでもか、というぐらい手こわい駆逐艦が出現する。地面に撃墜していこう。

ワープ終了後には駆逐艦が臨戦体制に入っている。激しい戦闘に備えよう。

〈AREA6〉小惑星帯

レーザーによりアステロイドがバラバラになる。この機を避けるのだ。



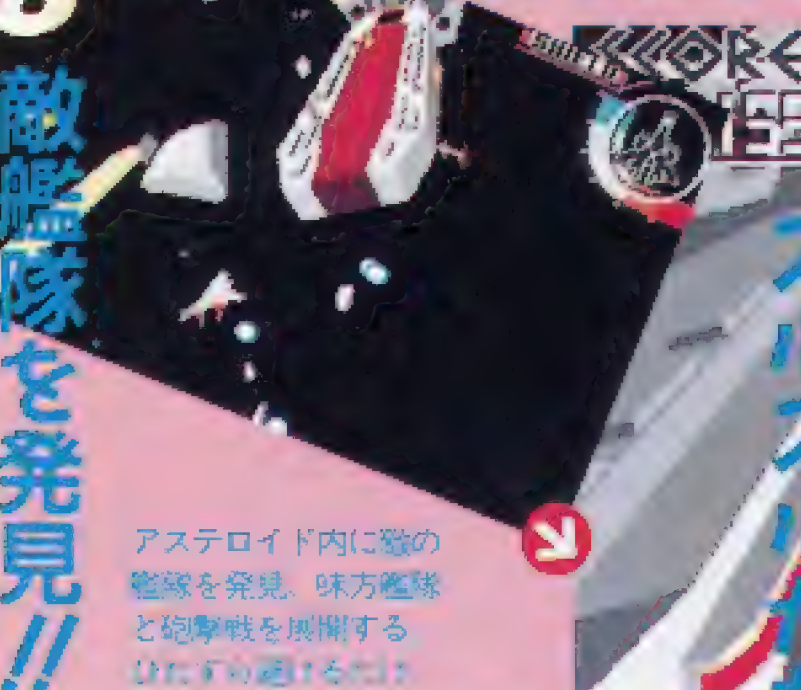
味方艦隊のレーザー攻撃が多数。ありがたいとはいえない。予告もなしに起こるからね。

背後から援護が

敵の駆逐艦を突破した時には、味方艦隊が援護をしてくれる。敵の艦は撃墜できるぞ。

砕ける小惑星

敵艦隊に急接近。いつレーザーが発射されるかわからないのでむやみに発射口に近づくな。



敵艦隊を発見!!

アステロイド内に敵の艦隊を発見。味方艦隊と砲撃戦を展開する。ひたすら避けるのだ。

スルスルかわせ!!



新型駆逐艦だ

SHILPHEDD

速撃6Bコードレスの ワンダーメガにまかせる

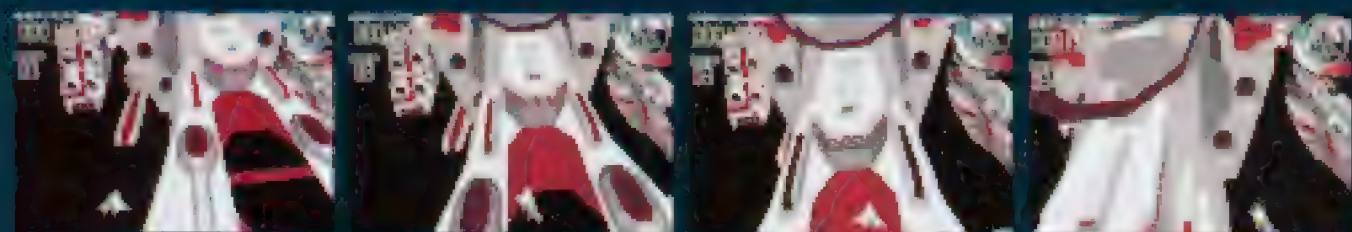
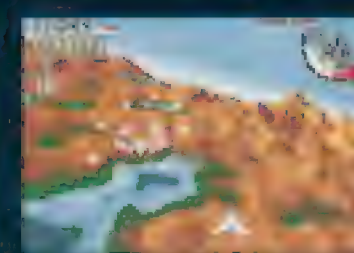
衝撃の映像でプレイヤーを魅了する、高速3Dシューティング!

スライプHEAD

- 4万画面以上の背景動画(最高15コマ/秒)。
- フラクタル手法やレイトレーシング、
隕石などのランダムモデリングによるリアル映像。
- 分割軌道演算による精密な爆発シーンのポリゴン表現。



ワンダーメガの3つのCPUの
完全並列高速演算処理は、未知体験を約束する。
発売予定：今夏 予価：¥8,800(税別)
©1993 GAME ARTS



BGMもお祭りっぽくて楽しいぞ!



花のお江戸から宇宙まで。幕府に米軍、七福神、タヌキやタコまで入り交じったゴツタ煮シューティングだ! かわい〜い蘭末ちゃんの声は、高音質のワンダーメガで聞こう!

魔底遊撃隊

発売予定：8月 予価：¥7,400(税別)
©1993 VICTOR ENTERTAINMENT, INC.

香港から日本へと、ふたりの旅はさらに続く...

原作+オリジナルのストーリー、そして
MEGA-CDだけの新キャラクターも登
場のロープレゲーム。パイと八雲の冒険
は、高画質のワンダーメガで楽しもう!

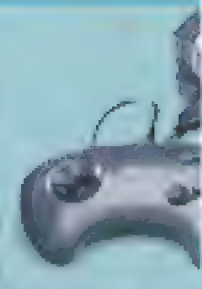
聖魔伝説 サザン アイズ 3×3EYES

発売予定：7月 予価：¥8,800(税別)
©高田祐三/講談社/ヤングマガジン
Video Game & Computer Program ©1993 SEGA



電子出版ソフトが使える、
電子出版デコーダカートリッジ
(RG-ED1)も 近日発売!
標準価格9,900円(税別)

さらにMIDIで音楽も楽しめる、
本格マルチアミューズメント・プレイヤー。
WONDERMEGA
RG-M1 標準価格82,800円(税別)
(ゲーム4種&カラオケ4曲の特製CD-ROMソフト1枚付)



ワンダーメガは、メガCDと
メガドライブ用カートリッジで、
ゲームが楽しめます。

VICTOR CREATES IT.

●ビクターへのお問い合わせ、カタログ請求は、型名および住所、氏名、電話番号を



新登場



Victor

JVC

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです

Amusement



情熱。感動。サッカー。ビクターも応援します。



すべてがスゴい、高画質&高音質ゲームマシン。



これは便利でスピーディ!

6Bコードレス・パッド標準搭載

わずらわしいコードが消えた。しかもワンダーメガ本体のリセット&オンオフや、CDプレーヤーとしての基本操作、TV*のオンオフや音量調節までできるすぐれもの。

*国内10社に対応、但しテレビによっては対応しない機種もあります。

メガCD・メガドライブソフト対応

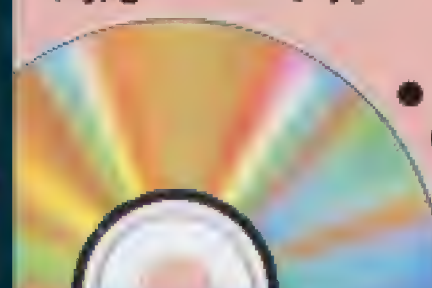
一体型ゲームマシン

S端子からの鮮明映像と、高級CDプレーヤーに使用されている高音質用チップ搭載で、メガCD、メガドライブソフトの両方が大迫力で楽しめる、コンパクト薄型設計です。

いろんなCDが楽しめる

マルチメディア対応

ある時は手軽なCDグラフィックス・カラオケ機として。またある時は高性能なCDプレーヤーとして。そしてまたある時は、電子出版デコーダカートリッジ(別売)を使用して英会話やグルメ情報など、話題の電子出版ソフトが使えるデータマシンに。楽しみをどんどん広げてくれる、マルチメディア対応マシンです。



- メガCD&メガドライブゲーム
- CD-Gカラオケ
- 電子出版対応
- CDプレーヤー



+6Bコードレス+
WONDER MEGA 誕生

MODEL No.:

RG-M2

PRICE:

標準価格 **59,800円** (税別)

特集

It's SHOW TIME

'93東京おもちゃショー



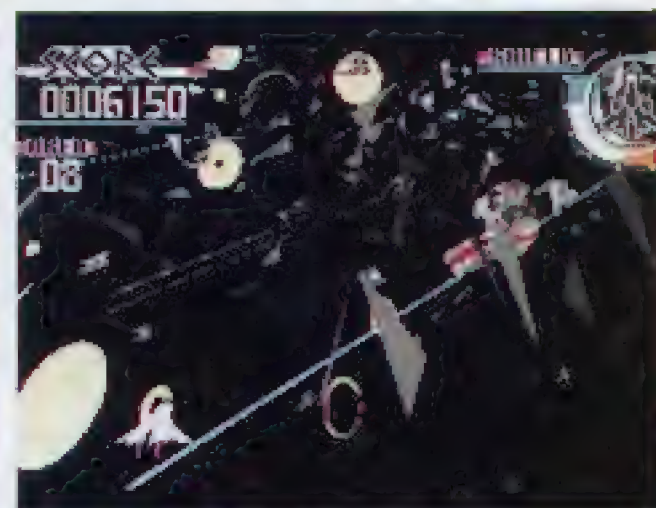
本邦初公開!! アクティベーターをブレイズが実演



ブレイズが実演しているのは、8本の赤外線が計16の動作を検知するフルボディコントローラー「アクティベーター」。残念ながらまだ参考出展なのだ。



観衆驚愕総立ちの「シルフィード」



セガブースの中で最も注目されていたのが「シルフィード」。その滑らかな動きと、ポリゴンの迫力映像に感嘆の声が止まらなかった。やはり実物を見ないと、このすごさは伝わりにくいよね。

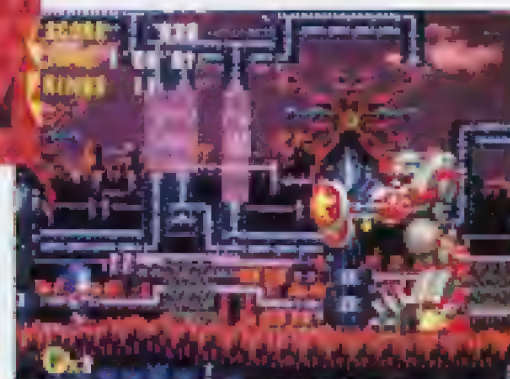


SEGA

ビジュアルシーンも超音速!! ソニックCD



世界のアイドル「ソニック」は、CDになっても人気が高い。ワクワクするオープニングアニメ、クリアでノリのいいサウンドはクオリティが非常に高いぞ。



その他セガ新作ソフトもソロソロ登場

サードパーティー作品で最もブッシュされていたのが「シルフィード」「ストIIダッシュプラス」なら、セガ作品では「ソニックCD」と「エコー・ザ・ドルフィン」だ。ほかにも「キング・オブ・ザ・モンスターズ」「バーチャレーシング」「バーニングフリスト」(幽☆遊☆白書外伝)といった超新作が出演された。タイトル数は去年の倍だ。



セガ・重田開発本部長 SHOWを振り返って

おもちゃショーも終わり、今年後半の主力ソフトの全貌もぼちぼち明らかになってきた。そこで、今回のショーを振り返りながら今後のメガドラの作品群やセガのソフト制作体制などをインタビューしてみたぞ!

——重田本部長と言え、BEメガ読者にとっては、(株)シムスの社長さんとして知っている読者も多いと思いますが、今度セガの本部長も兼任ということで、セガでの役割りというか、どんなポジションにあるのかを教えてください。

重田◎コンシューマソフトの研究開発本部の責任

者です。ご存知かもしれませんが、これまでセガは内作と外作の外注管理は別々の部署でやっていました。これをもっとクリエイティビティな立場でコンシューマープロデュース組織としてまとめ、より良い商品を作っていこうと考えたわけです。さらに、内作、外作の垣根を取り払って一本化することで、もっと違った眼でソフトを評価、修正できるようになればと思っています。

——先月号で峰岸理事、鎌田取締役へ販売、宣伝面での今年後半のアプローチをうかがったんですが、重田本部長から、コンシューマーサイドでの今年前半を振り返っての感想と、後半への意気込



'93 TOKYO TOY SHOW SUMMER CES

スペシャル ピックアップ レポート

セガの本格的な国内向け戦略がお披露目となったおもちゃショー。一方CESでは任天堂を上回る盛り上がりを見せた。BEメガはこの2大イベントを総力取材。業界勢力地図再編に賭けるセガのパワーをその目で確認してほしい。

ニュープライスのプラスワンだ!! ゲームギアコーナー



累積出荷100万台を突破し、盛り上がるゲームギア。その波に乗って新パッケージ「プラスワン」を6月25日に投入。販売体制の強化を狙うそうぞ。残念ながら今月は画面をお見せできないが、2人同時プレイの「ソニック&テイルス」もついに出版。年末に向けての期待作が目白押しだ。由美子ちゃんのホスターもイイね。



ステージはゲームだけじゃないぞ



メガドラの弟分「PICO」。68000を搭載し、絵本とテレビ画面が連動するキッズコンピュータだ。



世界中で発売されたソニックグッズを一同に紹介。モニターではアメリカのソニックアニメを放映。国際的スター「ソニック」ならではの幅広い展開だね。

スーパーコマンドーズの隊員がかまえるのは、バーチャルシューティング「ロックオン」。セガのハイテク技術はこんな形でも楽しめる。

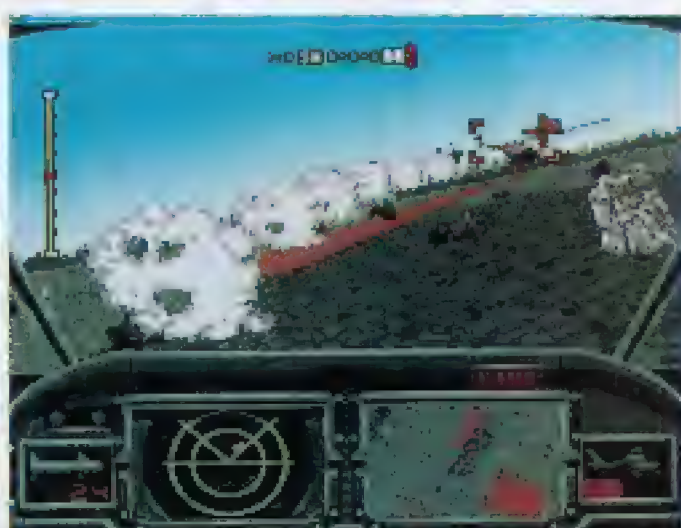


ブース

もちろんサードパーティー也大熱演!



セガ内サードパーティーブースは、セガブース全体の1/4ほどのスペースをさいて、かなり大々的に展示された。その中にはビクターエンタテインメントの「サンダーホーク」やテンゲンの「F1」、シムスの「真・女神転生」など、初公開の作品、開発が進んだ作品などが数多く見られた。こちらの出展数はNECなどと比べてもかなり多く、メガドライブの明るい未来を予感させたぞ。



「BATTLE FANTASY (仮)」 「The 3rd World War」を出展したマイクロネット。動いている画面は初めてだ。



みをお聞きしたいのですが。

■田◎大きなタイトルというものは春、夏、年末という大きな商戦に合わせますので、それぞれでこういったタイトルが出て、どういう結果が出たかということが大切になると思います。メガドライブに関しては、今年前半の商戦でタイムリーに発売できたかという点、疑問に思われるでしょう。特に反省しなければならないのは、RPGがタイムリーには出せなかったことです。これは謙虚に反省しています。メガドライブ、CD-ROM、ゲームギア、マスターシステムと、ハード自体が多いですから、それぞれでどういうことができた

か、あるいは今後できるのかは、当然セガのソフト制作にかかってくると思います。

——今年後半にはカートリッジのRPGが多く予定されていますが、開発は予定通りに進んでいるのでしょうか。

■田◎今までならこの段階で出していたというものもありますが、たとえば「サージングオーラ」の場合はさらにいいものにしようということで内容をつめています。ご期待していただいている時期を多少過ぎてしまうかもしれませんが、内容的には安心していただけたと思います。

——RPGは別として、ハード別のソフト開発体

制になっているそうですが。

■田◎ハード別というよりは、私はもっと進めてジャンル別にもっていかうかなと思っているんです。もうすでにハード別の開発体制というのはできましたが、ジャンル別でもう少し深くやっていきたい。なぜならセガが強い弱いといわれるRPGにしても、ソニックさんにがんばっていただいているような状況でしたし、「ファンタシースターⅣ」などのようにセガが培ってきた、認知度のあるシリーズ以外にもう1つくらい、新しいシリーズものがほしい。これはメガドライブということに因われず、新しいハードが出た場合にもシリー

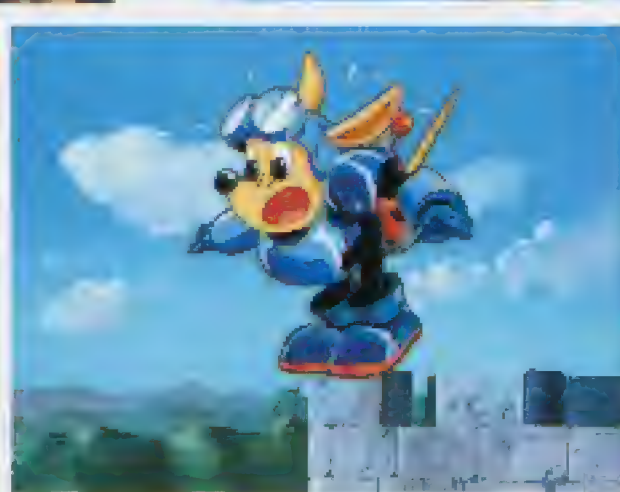
着ぐるみまで投入、今年はやります!

KONAMIブース

参入後初のおもちゃショーとなったコナミは、メガドラへの意気込みをめいっぱい見せてくれた。ブース奥のMDコーナーは、完成した「ロケットナイト」や開発が始まったばかりの「バンパイア キラー」、それに会場いきなり発表のMEGA-CD第1弾「リーサルエンフォーサーズ」というビックタイトルが展示され、他機種を圧倒。スパークスターも会場内を闊歩して来場者に愛敬を振りまいていた。



ゲーセンでバリバリ稼働中の「リーサル」を移植してくれるなんて、やっぱり意気込みが違うね!



できたての「ロケットナイト」や開発が始まったばかりの「バンパイア」のフリープレイが楽しめた

ターボ、ダッシュプラスに長蛇の列!

CAPCOMブース

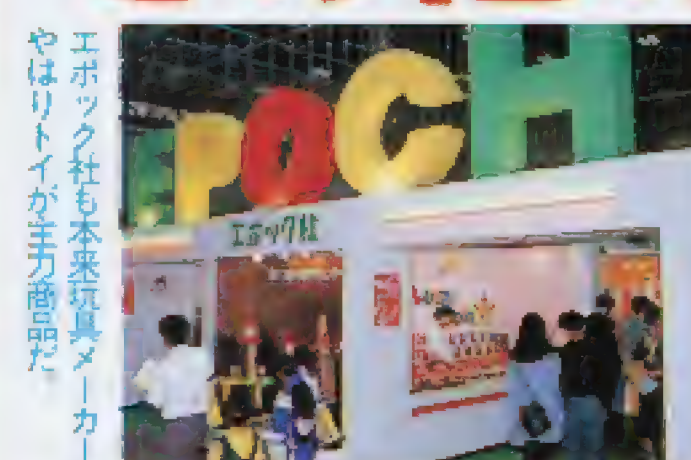
一般入場日など、開場と同時に入場者が列をなすほどの、おもちゃショー人気No.1ブースとなったのがカプコンだ。なんといっても話題の「ストIIターボ」「ストIIダッシュプラス」が実際にプレイできたから当然。ステージではF3000カプコンチームの和田久選手が登場したり、「ストIIターボ」のゲーム大会が開かれたりで大変な人だかりができていた。カプコンの勢いをそのまま反映しているように見えたぞ。



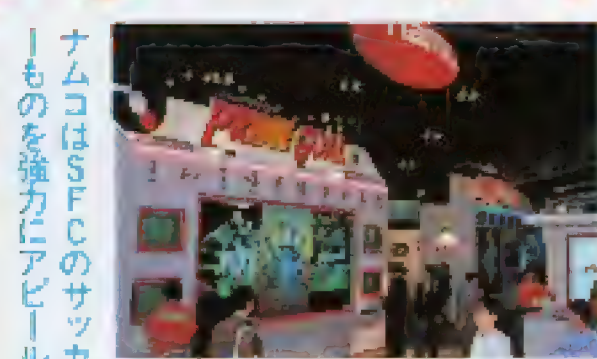
リュウとケンのみ操作できるバージョンの「ダッシュプラス」が展示されていた。

見どころはまだまだある

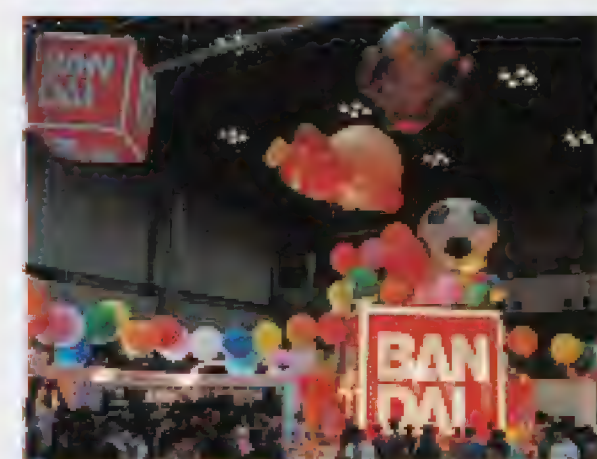
その他のブース



エポック社も本来玩具メーカー、やはりトイが主力商品だ



ナムコはSFCのサッカーものを強力にアピール



バンダイが参戦したのは、SFCにはビックリ



発売直前ということもあり、「ストIIダッシュ」を前面に出していたNECブース

ズとして対応できるようにしたいんです。セガのRPG制作の場合は、外部スタッフとジョイントするケースが多いですが、1本の制作が終わると担当スタッフも解散していました。今後はそういったことをせず、次の新しい企画にそのまま移行していこうとも考えています。プロジェクトを組んだ場合、メンバー集めやスケジューリングなど、ある程度専門家がいなければ難しい。やはりRPGを知らない人がコーディネートしたのではいいものはありません。RPGなら3Dタイプ、フィールドタイプ、ARPGタイプなどありますし、アクションにしても、格闘ものもあれば、ソニッ

クやガンスターのようなものもあります。ジャンル別開発体制にしていこうというのは、中途半端なものじゃなく、幅広く、しかも専門的分野でやっていこうという狙いもあるわけです。——日本では幕張でおもちゃショー、アメリカではCESが開催されましたがその両イベントを振り返ってみていかがでしたでしょうか。重田◎そうですね、出展作品数も昨年の倍くらいになって、商品のタイトル数や幅が広がってきたなと感じました。そう意味ではユーザーの方がいろんなジャンルの商品が選択できるようになっています。日本の場合はキャラクター商品が中心

で、ソフトハウス間の格差が出てきて、認知度の高いシリーズものが主力商品となっています。ですから今後シリーズ化していこうという商品は、かなりクオリティをアップしていかなければならないなと思いました。——「V.R.」もビデオで展示されていましたね。重田◎私どもの調査では、セガの認知度はアーケードのイメージが強いんですね。ですからアーケードの移植でいいものが出る時には、かなりのご期待を受けることができます。今回「V.R.」を展示して、そのアーケードパワーを再認識しました。「ストIIダッシュプラス」や「ぶよぶよ」も、そ



白痴につられて、トイコーナーもかなり人が連なっている。FC「マイティ・ファイナルファイト」もあつたぞ。



ステージでゲスト出演のF3000レーサー 和田選手とキャンギャル達。どちらもB Eメガ誌者にはおなじみの顔って感じか?

でも SHOW

の お楽しみはコレ

アイドル&コンパニオン



ニューアイドル「パフ」オンステージ

一般公開日のセガブース内ステージは、業者日以上に華やか。「アルシャーク」の曲を歌っているサンドストーム3人娘「パフ」のミニコンサートやゲーム大会などイベントが盛りだくさん。なんと恵美ちゃん

はみんなに混じって、「ふよふよ」にチャレンジしてしまったのだ。メーカー伝言板でおなじみの各社広報さんによるゲーム紹介も、ここぞとばかりに力が入っていて見逃せなかったよ。

ショーを彩るメーカーの華たちをチェック



かっこいいニチブソレスクイーン。10月のF1日本GPに行く与会えるぞ。

タイトーさんは受付のみなさんもご覧のとおり。メガドライブのタイトル待ってますよ。



ディズニーとデジのフエナ ビスケットジャパンのお2人。清楚な感じがイイね。



コスチュームが会場内ダントツの派手さだったコナミギャルズ。

カプコンブースでの視線を巻く二二分したレスクイーン。



ダッシュナターボーバージョンが加わって、今年はカラフルな巻ねーさんたち。

NECブースで「遊楽」を盛り込むも、皆さんも、先生の顔が楽しくなかったのかしら……?



おもちゃショーは、セガやコナミといったゲームメーカーだけが展示しているわけじゃない。国内外を問わず、いろんな玩具を製造しているメーカーがブースを構えているんだ。



SNKはなんといっても「ワールドヒーローズ2」。ネオジオパワー健在だ。



今年のキーワードは「恐怖」。モーターで操縦に動いていたぞ!

ジャレコフリームをデモするフリーティ長崎。

パーティーグッズメーカーで展示されたサル。これは衣装が売り物らしい。

ういったアーケードパワーを感じます。——CD-ROMのマルチメディアゲームもいくつか発表になりましたが。■田◎マルチメディアというと意味的に捉えにくいですが、この場合CGの技術を利用した作品と置き換えてもいいのではないですか。CESで発表され「ジュラシックパーク」などもCG技術を応用していますね。私どももCGについては将来的なところも踏まえて、どう展開するかを考えていますが、エンターテインメントとしてのマルチメディアとしての捉え方はあると思います。結果的にマルチメディアになるといいんですが、

「AX101」や「夢見館の物語」が、CGの表現の方向性の1つになると思います。すでにアメリカでは映像取り込みの「ナイトトラップ」や「スーワシャーク」が出ています。これから日本でもそういった切り口の作品が出てくると思いますし、力を入れてやっていきたいですね。——今まではPCエンジンのゲームのようにROMのゲームにアニメーションやビジュアルを入れてきたと思いますが、それが取り込みとかCGを使ったものに変化していくのでしょうか。■田◎CD-ROMが出た時はいろんな意味でアニメーションが主流でしたが、もっとほかにもC

Gの表現はあるんですよ。すでにアメリカではSOAがマルチメディアセンターを作ってCG技術で「ジュラシックパーク」を開発しましたし、ヴァージンはディズニーと協力して「アラジン」を出しています。そういった意味では日本も負けてはいられませんね。——CESで発表された作品は、日本でも発売予定はあるのでしょうか? ■田◎CESで展示された中でも前出の作品は、日本でも発売されると思います。「ソニック・スピンボール」は日本のマーケットに合うかということもありますが、切り口としては変わってます

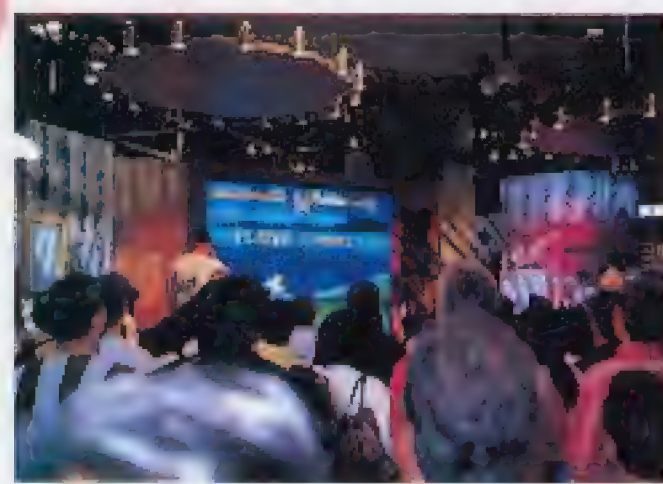
SUMMER CES



THE 1993 INTERNATIONAL SUMMER CONSUMER ELECTRONICS SHOW

GENESIS パワー炸裂!!

東京おもちゃショーと同時期、6月3日から6日にかけてアメリカ、シカゴで開催された SUMMER CES。CES は夏と冬に行われる家電製品の見本市なのだが、今回も、セガをはじめ任天堂、カプコン、EA、そして注目の 3DO などゲーム関連の企業が大規模なブースを構え、盛り上がっていたぞ。それでは、さっそく、セガブースを中心に SUMMER CES に出展されていた GENESIS ソフトを紹介していこう。



セガブースの中央にはステージが作られ大スクリーンに新製品の数々が映し出されていた

ところで、セガのブースは任天堂ブースの真横。アメリカの16ビットゲーム機市場で、ほぼ五分五分の戦いを繰り広げている両社が正面からぶつかっているっていう感じだね。ちなみにセガ・オブ・アメリカの発表によると16ビットゲーム機のシェアは GENESIS 対スーパー NES は、58対42と GENESIS リード。そんな勢いに乗ってかセガブースは任天堂よりやや広め。数々の新作でにぎわっていたぞ。



セガグッズを展示しているコーナー。ソニック関連もいろいろあったぞ

から。ですからああいった作品も出てくるでしょう。ソニックのキャラクターをどう展開するかということの一環として必要ですからね。ご承知のようにすでにアメリカでソニックのアニメーション映画の制作は決定していますし、うまく生かした展開をやらなければいけないでしょうね。——ゲームギアソフトもかなり数がそろってきたと思いますが。

■田◎今年の後半はかなり充実したラインナップになりそうです。「シャイニング・フォース外伝Ⅱ」がありますし、他にも多人数でできる作品のライセンスを交渉しております。ラインナップと

いう意味では、RPG、パズル、スポーツ、キャラクターものを含めて、充実してきました。やはり、大切なのは商品マップの幅広さと、いかに継続して出すかなんです。そういう意味ではアメリカでもゲームギアソフトの開発をしていますし、日本で発売することも考えていますので今後面白くなると思いますよ。また、メガドライブやCD-ROMにしても、ゲームギアと同じようにラインナップは、そろい始めています。中でも一番、我々がやらなければならないのが、日本独特のRPGですね。これはどうしても力を入れなければならない。いいものであれば、ライセンスもの

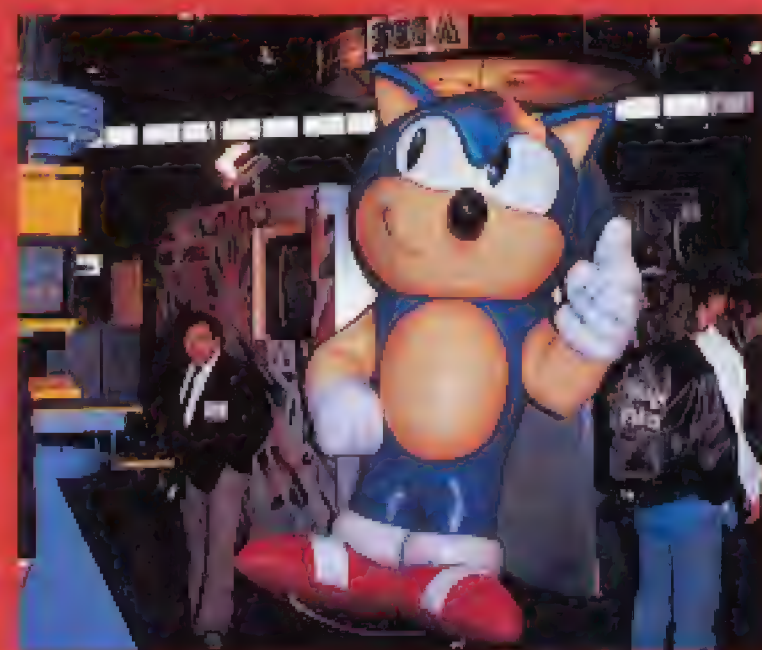
なんと、ソニックの新作が——!!

今回出展された作品の中で、もっとも驚かされたのは、何の前触れもなく発表された GENESIS 対応のソニックの新作「SONIC SPINBALL」だ。画面のビデオ画像が流されていただけでプレイしたわけではないが、「ソニック2」の「カジノ・ナイト・ゾーン」のようにソニックとテイルスがピンボール状のフィールドを駆けめぐるアクションゲームだ。もちろんソニックたちの相手は Dr. エッグマン(アメリカでは、Dr. ロボトニックと呼ばれてる)。火山島に作られたロボット工場、ヴェゴ・フォート

レスで、エッグマンの悪の機械が動いている。その火山島を守るためエッグマンがしかけた罠が「ピンボール・ディフェンスシステム」というわけ。どうやら噂の「ソニック3」とは別物のゲームのよ

うだが、アメリカでの発売は、11月、価格は49.99ドルを予定している。果たして日本での発売はいつになるのか?

さらに衝撃的なことに、ソニックのアーケードゲームも出展されていた。クォーター・ビューの画面内のソニックをトラックボールで操り、障害物をジャンプでかわしていくゲームシステム。そして時折、表示されるメッセージは日本語だ。国内で開発されたことは確かなようだが、いったいこれは……!! とにかく謎が謎を呼ぶソニックの新作群だ。



SONIC SPINBALL

タイトル画面か? ゲームそのものは「ソニック2」のピンボール面を進化させたような印象を受けたぞ。



セガブースにどーんと鎮座します巨大ソニック像。アメリカのソニックの好きなアメリカからしてとにかく巨大

アーケード版だ!

2P同時プレイも可能。しかもアーケード版の相手役はテイルスではなくRAYという猫っぽいキャラノ



でもどんどんやっていきたいと思っています。——先月のインタビューで6月に新規参入サードパーティー発表があるかもしれないと聞きましたけどどうなっているのでしょうか。

■田◎もう水面下では商品開発中ではないでしょうか。コナミさん、カプコンさんなどいままでも契約されているサードパーティーはたくさんあるんですが、ジェネシスを含めてもいっしょにやりたいというメーカーもありますし、逆に日本だけというメーカーもあります。まだ発表できない検討中のサードパーティーさんも、いくつかありますから期待してください。

SEGA-CDの新作が、盛りだくさん！ 注目せよ！

カートリッジのソフトとは別にコーナーを設けて大々的に展示していた SEGA-CD の新作群。中でも注目を集めていたのは、やはり実写取り込みや CG を使ったソフトだろう。まず、「JURASSIC PARK」。言わずと知れたスピルバーグ監督の映画をゲーム化したアドベンチャーだ。映画からの取り込み画像や、先頃 CD-ROM ソフト制作のために設立されたセガ・マルチメディアスタジオが作った恐竜のシリコンモデル・アニメ画像などがふんだんに使用される模様。さらに古生物学者として有名なベッカー博士の恐竜解説モードも

入っている。またこの「JURASSIC PARK」では立体サウンドの一種、Q サウンドを採用している。とにかく CD 以外にも GENESIS、G.G. 用ソフトも用意されている「JURASSIC PARK」。セガ・オブ・アメリカの戦略商品であることに間違いはない。

この他に実写取り込みを使った作品は日本ビクターのシューティング「REBEL ASSAULT STAR WARS」だ。シンプルでゲームシステムながら実写取り込み画像を背景に使ったゲーム画面は、迫力があつたぞ。写真を掲載したゲーム以外でも、「シャーロックホームズII」

「SPIDER MAN VS. KINGPIN」、Q サウンド対応の CD 版「エコー・ザ・ドルフィン」など日本未公開の作品が展示され SEGA-CD のパワーを感じさせていた。



IBM PC ソフトをセガに移植した、Dynamix の「STELLAR FIRE」のシューティングだ。

REBEL ASSAULT-STAR WARS-



これが、実際のシューティング・シーン。動いているところを見ると迫力満点だ。

自機の発進シーンの1コマ。もちろん生音声でしゃべるぞ。

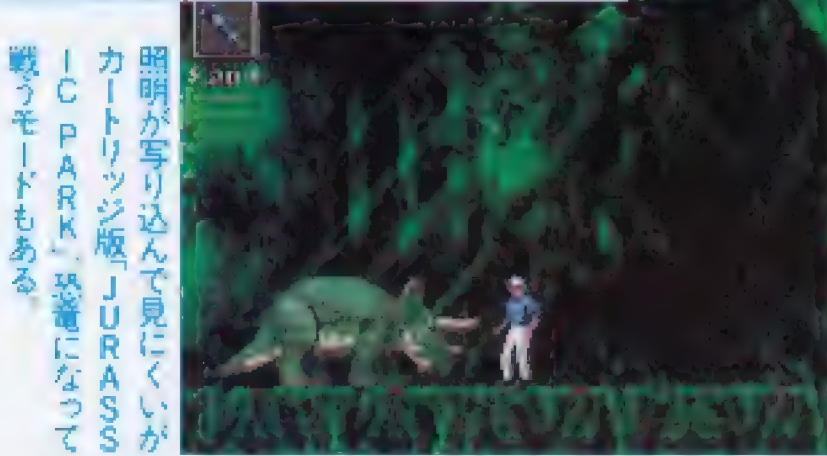


もちろん、カートリッジのゲームやスポーツゲームもお盛んなのだ！

カートリッジのほうも日本未公開ソフトが目白押しだ。カートリッジ版「JURASSIC PARK」は、CD 版と違い横スクロールのアクション。同じく横スクロールアクションの「DISNEY'S ALADDIN」も注目を集めていたぞ。またムチを使ったアクションがユニークな「YOUNG INDIANA JONES」など、版權ものが相変わらず目立っていたようだ。この他、カートリッジで注目を集めていたのはスポーツゲーム。SEGA SPORTS というブランドを作って、得意のスポーツゲームをさらに強化していくらしい。また続編ものでは、「TOEJAM & EARL2」なんてのもあった。



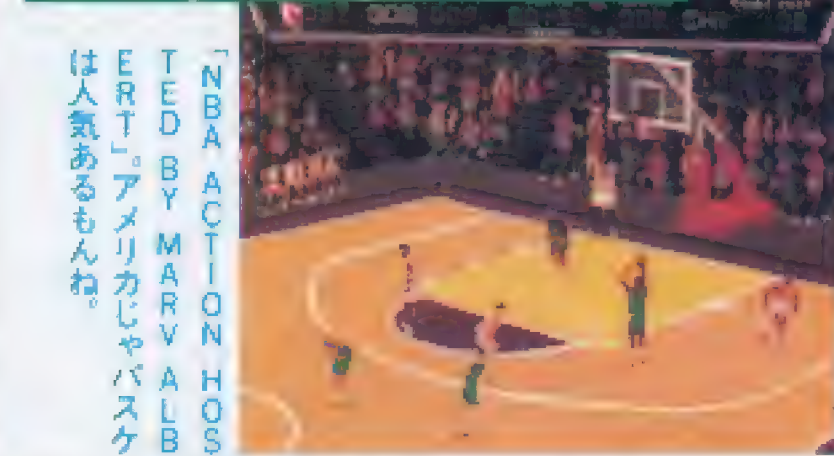
「YOUNG INDIANA JONES」。動きも滑らか、キヤラもデカイ。アクションゲームだ。



照明が写り込んで見にくい。カートリッジ版「JURASSIC PARK」は、恐竜になって戦うモードもある。



「NFL FOOTBALL '94」STARRING JOE MONTANA。モンタナのアメフトゲームの最新作だ。



「NBA ACTION HOS」TED BY MARV ALBERT。アメリカじゃバスケットは人気あるもんね。

——アメリカのショップを回ってみると感じるんですが、アメリカと日本では大きな勢いの差があるように思います。

■田◎アメリカのソフト制作現場は活気がありますよ。やはり日本でも勝ちグセをつけないといけないんじゃないですかね。ソフトメーカーというのは、1つヒット商品を出すと不思議と弾みが出てくるんです。それにはシリーズをたくさん持つというのも大切だと思います。それにしてもアメリカは、ライセンス作品に対して非常にアグレッシブにやっていますね。

——映画のビッグタイトルなどは多いですね。

■田◎SOAの姿勢としては、1年に1つは大きな映画のタイトルをゲーム化するというポリシーです。また、コミック、アニメーションもやっていくということですね。ワーナーさんと組んで成功した例もありますし、今度の「ジュラシックパーク」や「アラジン」もいいんじゃないでしょうか。「アラジン」の場合、ディズニーさんのクオリティの高いアニメーションをメガドライブの中に取り



SEGA SUMMER

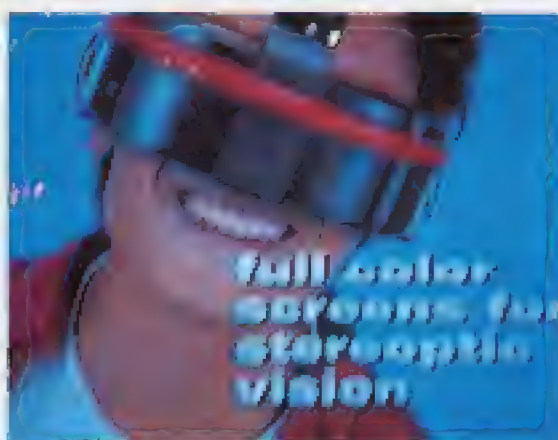
いろいろあったぞセガブース

セガブースに展示されていたものは、GENESISやSEGA-CDソフトだけではない。おもちゃショーでも注目を集めていたアクティベーターのコーナーや、AS-1のきょう体なども展示されていたぞ。さらに1月のウインターCESでリリースだけされていたSEGA VRのコーナーも盛況だった。SEGA VRは、GENESISに接続する3Dヘッドマウント型の周辺機器でバーチャルリアリティ的な3D映像を手軽に楽しめるというもの。その他にもAT&T社のGENESIS対応モデムなど、日本ではお目にかかれ^{しろもの}ない代物もけっこうあった。ただ、おもちゃショーで流されていた「ヴァーチャレーシング」のデモビデオは公開されず、MODEL2基板の「インディ」が展示され、「バーチャレーシング」の移植発表がなされただけだった。



AS-1のきょう体も展示して、セガらしさをアピール。

SEGA VRのコーナー入り口で流していたデモビデオの一部だ。



メガドライブも展示されていた。GENESIS本体も今後新タイプになる!?



AT&T社のモデムユニットEDGE 16。スロットに差し込む形だ。

サードパーティーソフトにも注目!

国内のサードパーティーでは、コナミ、ナムコ、カプコン、データイストなどが単独にブースを構えていた。中でもコナミブースの「リール エンフォーサーズ」には人だかりがして、ガンシューティングのアメリカでの人気の高さをうかがわせていた。またSONY IMAGESOFTやヴァージンゲームなどSEGA-CDに力を入れているメーカーも目立ち、心強かったぞ。特にSONYの「BRAM STOKER'S DRACULA」やヴァージンの「DUNE」などが要チェックか?



「BRAM STOKER'S DRACULA」CGを使った背景が超リアルなアクション。

ヴァージンゲームの「DUNE」。デモ画面がすごい。



KANEKOの「FIDO DIDO」。GENESISでは結構がんばっている金子製作所。



SONY IMAGESOFT。SEGA-CDなジャンルメディア関連に力を入れていた。

最後に雑感などを一言……

というわけでセガブースの概要を紹介し終えたところで、他の目立った動きを見ていこう。お隣の任天堂ブースでは噂のスーパーFXチップ搭載第2弾のレースゲーム「FX TRAX」を大々的に展示して結構盛況だった。ただゲームそのもののスピードはちょっと遅かったような印象を受けたけど。そのまたお隣のカプコンブースではスーパーNES版ストIIターボと新作の「ROCK MAN X」などを展示して大盛況だった。そして今回のもう1つの目玉は、なんといっても32ビットRISCチップ搭載のCD-ROMマシン3DOのブースだろう。アメリカでは秋に

発売が予定され、ブースもハデ。かなりの数のソフトを展示していたぞ。

ともかく、言えることはアメリカでのGENESISは、元気だ。スーパーNESに比べて遜色のないどころか今回のショーでもソフトのバラエティーの多さでスーパーNESを越える盛り上がりを実感したぞ。日本のメガドラもがんばってほしいもんだね。



込む新しい技術を使っています。こうしたシステムさえ押えておけば、組み合わせ次第でいろんなことができますし、日本でもそういったシステムに対する積極性が必要ではないかと思っています。そういう意味では「ストリートファイターII」にしても発想は同じですね。まずはシステムでいいものを作って応用するということです。それとアメリカあたりでは、年齢層が高くなってきましたよね。ある調査では、以前は14歳以上が20%くらいだったのが、今は45~46%くらいだという結果も出ています。そういった意味では、かなり年齢層の高いところを狙った商品も必要だと思

ます。——では今年後半の各ハードの主力商品を教えてください。

■田●特にRPGでは「シャイニング・フォースII」「サージングオーラ」「ファンタシースターIV」。MDでは「ガンスターヒーローズ」「マクドナルド」を始めとするアクションもの。それから「幽☆遊☆白書外伝」。年末になりますが「ソニック3」や「ベアナックルIII」がありますね。パズルでは「コラムスIII」。CDは「夢見館の物語」「AX101」などのCG作品、「ソニックCD」などのアクション、「ロードス島戦記」「ぼっぶる

メイル」などのRPGも期待しています。そしてGGでは「ソニック&テイルス」「GGアレスタ」「妖逢伝ひすい丸」「魔導物語」などです。ここに挙げたのはごく一部ですが、他にもアニメものなども用意していますので全体的に商品マップ自体は揃ってきました。

——では最後に、読者に一言お願いします。

■田●メガドライブ、CD、そしてゲームギアと、それぞれのマシンで幅広いジャンルの作品を充実させていきます。今年後半、ユーザーの方にも満足していただけるバリエーションに富んだ作品群をお届けできると思います。期待しててください。

MEGA-CD PRESS

話題のニューディスクを一足お先に紹介します

- P125.....江川卓のスーパーリーグCD
- P126.....ソニック・ザ・ヘッジホッグCD
- P128.....慶応遊撃隊
- P130.....モンキーアイランド
- P132.....ダイナミックカントリーゴルフ
- P133.....サイボーグ009
- P134.....マイト&マジックII
- P135.....いしいひさいちの大政界
- P136.....アルシャーク
- P138.....アークスI・II・III
- P140.....バリアーム
- P142.....雀豪ワールドカップ
- P142.....F1サーカスCD
- P143.....ぼっふるメール
- P144.....戦国伝承

江川卓のスーパーリーグCD

ご指導ご鞭撻のほどお願いします

セガ/8月6日発売/7,800円/SPT

完成度ゲージ 100% 8人同時プレイ可能

あの元巨人軍の大投手・江川氏が、スーパーリーグCDを新たに監修! 江川氏ならではの視点が入り入れられているぞ!

私が強くしてみます!

昨年秋に発売された「スーパーリーグCD」が、江川氏の監修のもと、新データと新たな機能を搭載して登場する。基本システムは前作をベースにしているので、デキは保証済み。そのうえ、今回はマルチタップ対応の8人同時プレイや、江川氏の

アドバイス、ペナントモードでは、野球塾と呼ばれる選手強化システムで、長打力、功打力、右変化球などいろいろなポイントを鍛え直すこともできるんだ。前作を完全に凌駕してしまったこの作品に、キミも期待してくれ!

PLAYERS SELECT

●1PLAYER VS 1PLAYER
2PLAYERS VS 2PLAYERS
3PLAYERS VS 3PLAYERS
4PLAYERS VS 4PLAYERS

1PLAYER VS COM
2PLAYERS VS COM

先攻 後攻

見て見て! 4P×4P、8P×COMなどの多彩な遊び方もできるんだ。

ペナントレース

エキシビジョン

ホームラン競争

試合数 30 60 90 130

遊ぶすぎて
たまらん!

遊ぶモードはこの3つだが、このほかにも選手名鑑やチームエディット、オールスターなどでも遊べるんだ。

こんなアドバイスはどう?

江川氏は
純好調ですね。
甘い球は
素直です!

3. 7-25H
K0-38P
H4-10

自軍投手の調子、相手打者の調子を見て、江川氏がアドバイス!

今日の成績

1. 三打打
2. 三打打
3. 凡打

右投手 左打 28
右守 打率 .301
打本 打点 5
打本 打点 42

3 立 浪

ボックスに立つと、バッターの前年の成績、この試合の成績、顔などを表示。これは前作にもあった演出だよ。

ペナントレース 例年20例

規定回数	15	防壁率	挽回	安打	四死
1	石井	0.72	25	7	
2	佐木	0.95	19	9	
3	吉田	1.64	22	13	
4	佐藤	1.71	21	5	
5	渡辺	1.73	26	13	
6	高村	1.89	19	10	
7	武田	2.00	27	16	

30, 60, 90, 130試合の中から試合数を選び、日程に応じて戦っていく。野球塾で選手を育て、優勝を目指せ!

エキシビジョン 日の成績

打率 .289
本塁打 36
打点 96

3 清 原

好きなチームを選んで、オープン戦的に1試合か3連戦かを戦う。チームをエディットして試すことも可能。

ホームラン競争

登録の選手の中から1人を選び、一定の球数を打って何本ホームランできるかを競う。球速も変えられる。

江川の野球塾で野球漬け!

CAMP

アドバイス
江川氏の強化ポイントを教えてくれるんだ。

前作「スーパーリーグCD」ともっとも違うのが、この野球塾だ。これまでは選手を成長させたりできなかったけど、選手やチームを江川氏の指導で強くすることができるようになったんだ。と言っても、やり方によってはケガをしたり、調子を崩したりすることもあるんだ。

主力はケガも怖いし、あまり強化する必要もないんだからね。

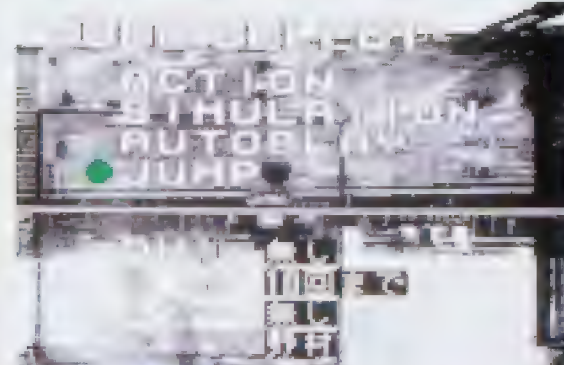
江川氏が強化ポイントを教えてくれるんだ。

江川氏の強化ポイント

1. 長打力
2. 功打力
3. 変化球

江川氏の強化ポイント

1. 長打力
2. 功打力
3. 変化球

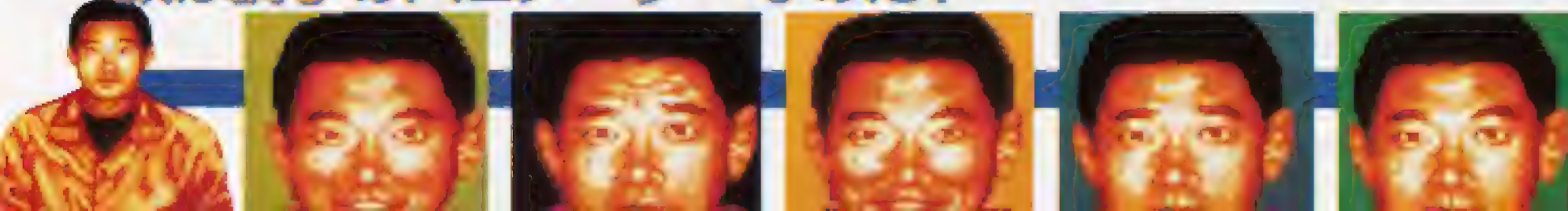


15 試合現在 勝敗表

	勝	敗	分	勝率	ゲーム差
1	10	4	1	.714	-----
2	10	5	0	.688	0.5
3	9	6	0	.600	1.0
4	7	8	0	.468	2.0
5	5	9	1	.357	1.5
6	3	12	0	.200	2.5

多彩な項目で成績を表示
これも前作ゆすり

顔は調子のバロメーターなのだ!

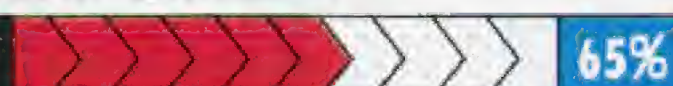


ソニック・ザ・ヘッジホッグCD

お楽しみが満載だ!

セガ/9月発売予定/価格未定/ACT

完成度ゲージ



65%

1人プレイのみ

おもちゃショーでは最新の画面がいろいろ公開されて盛り上がっていた「ソニックCD」。最強の敵やラウンド名も初公開だ。



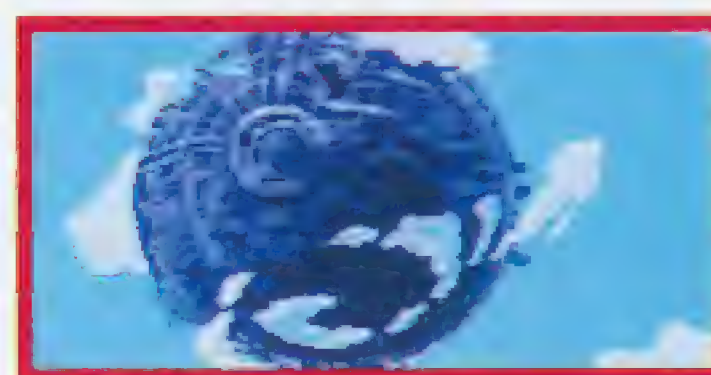
流れる雪がリアルなタイトル画面。ソニックがくるっと振り向いてポーズをとる。アニメビジュアルも発色がより鮮やかになってるぞ。

敵はやっぱりDr.エッグマン! キセキの星を救うのはキミだ!!



今度の敵もやっぱりエッグマンだった。1面からいきなりデッカいメカに乗って襲ってくるぞ。ガードの盾を避けつつ攻撃しろ。

1年に1カ月あまり、大きな湖「ネバーレイク」の上空にやってくる、小さくて美しい星リトルプラネット。ここが今回のソニックの舞台だ。別名「キセキの星」と呼ばれ、自由に時間を支配できる不思議な石タイムストーンが眠る星……。数々の伝説が秘められたこの星に目をつけたのは、今回もやっぱり悪の天才科学者Dr.エッグマンだった。「すべてのタイムストーンを手に入れ、時間を自由に操って世界を征服するのだ!!」急げソニック! リトルプラネットの危機を救うんだ。



これがキセキの星と呼ばれるリトルプラネット。年に一度やってくるこの星には、不思議がいっぱいだ。



リトルプラネットを湖上空に固定してしまうエッグマン。星自体を要塞化しようとして企み建造を始めてしまう。

最強の敵登場!!

その名はメタルソニック!!

これがメタルソニックだ!



全高:765.4mm 乾燥重量:125.2kg

MAIN CPU:LISP A. I. EGGMANカスタムチップ
(頭部に3基搭載)

CPU内ファジィ対話システムにより論理演算を行う疑似ニューロ・コネクションで対応

SUB CPU:動力制御用ネオ・SFX・DSPチップ
(体の各部に5基搭載)

画像補正用NEXT RISKチップ-III型
(眼部に8基搭載 ※RGB別)

カメラ:マイクロ・デラワー・CCD

フレーム:モノコック・チタン製

カウリング:強化ブルー・チタン・テクタイト製

主機:250cc・4バルブ オルゴン融合エンジン

最大出力:55ps/6800rpm

最大トルク:7.54kg-m/400rpm

副機:テスラ・パワー・コイル電磁誘導発電

最大出力:256kw

毎回違った新キャラでソニックに挑んでいながら、ことごとく敗れて去っていくエッグマンとエッグマンロボ達……。だが、そんなエッグマンの創ったロボット達をはるかに超える最強にして究極のロボットが、ソニック

の前に登場する! その名はメタルソニック。

ソニックのスピードに対抗すべく密かにエッグマンが開発していたこのロボットは、基本性能でソニックと同等のスピードを持ち、エネルギーのオーバーロード時には、なんとソニックの4倍の加速度を得ることができる(ただし、オーバーロードはメカの破壊をまねく恐れがあるため、短時間しか使えないらしい)。エッグマン曰く、「このサイズで多くを望むと醜くなる」というとおり、メタルソニックは流麗にしてパワフルな姿を見せてくれる。

3つそれぞれのCPUにA.I.が組み込まれ、しかもお互いのCPUで対話が可能というメタルソニックの頭脳は、非常に論理的な思考能力を発揮して、ソニックに迫るぞ! 「2」のメカソニックをはるかに超える最強の敵メタルソニックに、はたしてソニックは勝つことができるだろうか?

エミーがさらわれた! 時空の狭間をかけぬけろ!!



ゲーム画面上ではこんな感じで登場するエミーちゃん。ソニック命の彼女はビックリと後をついてくるが、このあと……。



過去へ

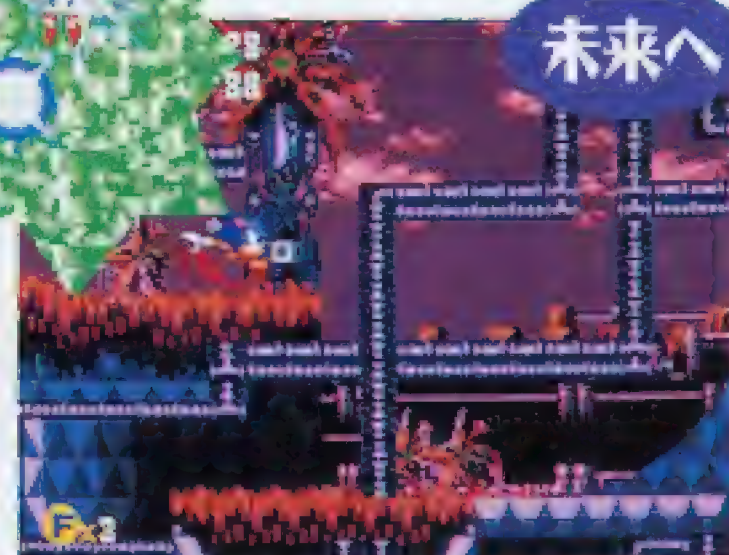
時空をワープすると、ご覧のとおり過去や未来にステージが変化する。ちなみにここは1面の過去のステージだ。



スタート

軽快な音楽とともにラウンドスタート。過去と未来を行き来しよう!

高速で駆けるとソニックは光を発した。これにワープの秘密がある?



未来へ

未来にくるといきなりガラッと雰囲気が変わる。ちなみに過去か未来かは画面左下の残機表示でわかる。

さて、そんなエッグマンの企みも知らずに、宇宙の旅から1年ぶりに帰ってきたソニック。リトルプラネットにやってきたとたん、ソニックファンのエミーちゃんに追っかけられていた彼だったが、そんな彼をいきなり青い閃光が襲い、エミーをさらってしまう。

あたりを見るとリトルプラネットの花々は、バイオ・テクノロジーによってコメカロボに変えられ、星の動物達は、なぜか彼におびえて出てこないことに気づくソニック……。「こんなことをするのはエッグマンに違いない!」こうしてソニックは、みんなの心を休ませてくれるリトルプラネットのための戦う決意をする。数々の謎を秘めたリトルプラネットを舞台に、新たな戦いが幕を開けるぞっ!



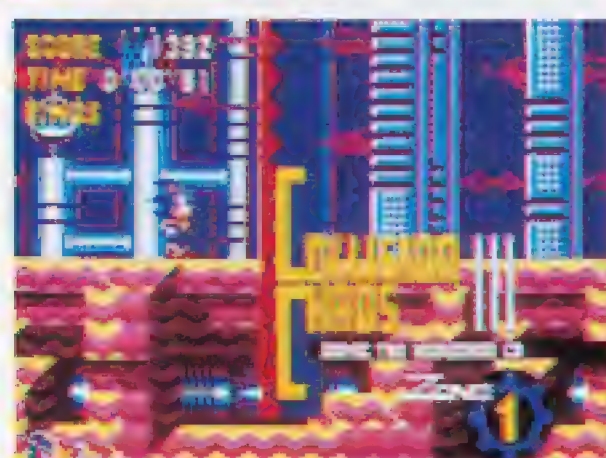
全ラウンド名だってわかったのだ!

- ROUND 1 **PALMTREE PANIC**
(パームツリーパニック)ヤシの木の混乱
- ROUND 2 **COLLISION CHAOS**
(コリジョンカオス)混沌の衝突
- ROUND 3 **TIDAL TEMPEST**
(タイダルテンペスト)潮の嵐
- ROUND 4 **QUARTZ QUADRANT**
(クォーツクオドラント)水晶の象限
- ROUND 5 **WACKY WORKBENCH**
(ワッキーワークベンチ)おかしな作業台
- ROUND 6 **STARDUST SPEEDWAY**
(スターダストスピードウェイ)星くすのサーキット
- ROUND 7 **METALIC MADNESS**
(メタリックマッドネス)金属の狂気
- LAST BOSS **FINAL FEVER**
(ファイナルフィーバー)最後の熱狂

じつは3D面もある?

今回画面が見せられるのは2面までだけど、とりあえず今回は、「ソニックCD」の全ラウンド名が判明したので、報告しとくぞ。全11ラウンドあった「ソニック2」に比べると、ちょっと少なくなった気がする人もいるだろうが、過去や未来に行けるほかに、まだまだ隠された秘密がありそうぞ。

ちなみに、おもちゃショーで見られた画面には、なんとソニックが3D面を突き進むステージもあったので、来月以降の紹介に期待してほしいな(画面の感じは、スーパーファミコンの「パイロットウイングス」っぽい感じで、かなりカッコ良かったよ)。CDならではの演出にも期待大だ!



2面のはじまりだ。ここからトラップのほうもいろいろと疑ってくだ。楽しいぞ。



今度のソニックは、キャラバターの大幅強化のほか、楽しみのいっぱい期待しよう。

ビクターエンタテインメント／8月6日発売／7,400円／SHT

慶応遊撃隊

おもちゃショーでも大人気でしたなァ

完成度ゲージ

100%

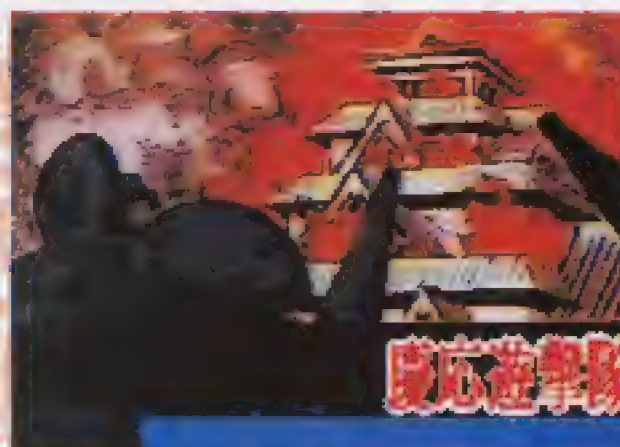
1人プレイのみ

おもちゃショーでもやたらとユーザーの目を惹いていた“気になるソフト”No.1の「慶応遊撃隊」。この夏はコレで遊べ!

奪われた鍵を取り戻せ!

最近、注目が集まるのは格闘ゲームとRPGが多いよね。それ以外のジャンルって、紹介の仕方も期待度も地味～な存在として、扱われることが多い。でも、新生ビクターエンタ(以下略)は最近CDに命を賭けているんじゃないかというくらい、多方面でいい味を出している。「モンキー アイランド」にしても、この「慶応遊撃隊」にしても、ADVとSHTという、いわ

ば盛り上がり欠けるジャンルなんだけど、ちょっと違うんだ。コミカルなキャラクターとイキな演出、そして洗練されたゲームシステムで、大作のつなぎのゲームではない充実感を醸し出しているぞ。特にこのゲームはCDという特性で最大限で奇想天外なストーリーを生かしている。さあ、キミもバニースーツに身を包み、ポチに乗り込もうぜ!



時は慶応八年。秩父山中に太古より秘の秘宝を守ってきた守人の末裔がいたある日、Dr.ボンと名乗るタヌキと七福神が現れ、秘宝である鍵を奪われてしまう。見張りをさぼっていた責任者、蘭未はポチと鍵の奪還を目指す



第1話

宿敵、宝船の追撃

Dr.ボンと七福神に鍵を奪われた蘭未は、お婆さんに取り返すまでメシ抜きと言われ、急いで宝船を追う。



幕はやしのBGMが鳴り響き、新巻のスタート。上空の宝船にちよつと気をつけて!



水面からカエルに乗った子狸が登場。出現位置に気をつけよう。

湯飲みと頭を破壊すると巨大な砲台が出現。オプションボムをうまく使え。

BOSS

牛車砲
大黒天



サル、大黒天に乗った牛車が大ボス。サルがバナナを捨てるので、まず彼を始末しよう。その後は、砲台と大黒天をボムを使いながら撃破だ。

第2話

墨田川を下れ!

逃してしまったDr.ボンの行方を知るため、古今東西の書物を貯蔵する江戸城に向かう蘭未とポチ。手がかりはいかに?



いくらかわいこ鳥とはいえず、これだけ集まると結構、ヒツチコック映画になつてしまう。



最大である、撃つといきなりリスビートアップしてくるぞ。

タコは墨を吐いてくるが、それよりも手が危険。前後の動きで回避して撃て。

BOSS

海坊主
恵比寿



海坊主は、まず雷を発射する前頭部の発射装置を壊そう。その後も手から幽霊を出したりするが、基本的に魚の皮を被った恵比寿だけを狙おう

中ボス・カラクリ人形



小気味いい、演出の連続に脱帽!!

このゲームは、ゲーム中の効果的な演出とナレーションも素晴らしい。たとえば、ステージは第〇話と物語のように仕立てられ、各ステージ間で次号予告が入るし、中ボスや大ボス登場シーンでは、蘭未の「何あれ〜!」「あ、タコだタコ」

などの肉声が聴ける。もちろんパワーアップアイテムを取ったときの「も〜らい」や、やられたときに「キャッ」というのも生音だ。妙にカワイイ敵キャラ軍団とともに、CDならではのSH Tを存分に味わえるぞ。

入水前の準備運動を怠らないパンパンは、この後彼らは重宝へ飛び込むように空中を泳いでいく



ステージ間デモでシナリオ展開が再確認できるぞ

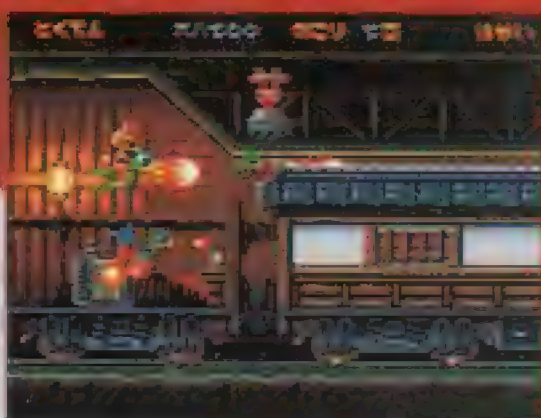


恐るべし Dr.ポン軍団

世にも奇妙なDr.ポン軍団。動物を主体に、見事なコンビネーションで攻めてくる。なかでも犬と猫は鳴き声つきでビックリするはず。

第参話 江戸越下、脱黒す

江戸城は戒厳令が敷かれていてとても危険。上空を避け、江戸全域に張り巡らされた下水道から城内へ侵入だ。



地形を避け、地下鉄を攻撃するのってけっこうめんどくさい。ここにはもういっしょ



タルマ部隊に行く手を防がれた。赤タルマは壊せないで、ボムで青タルマを壊そう!

BOSS

アメリカ軍
さんふらわあ

アメリカ軍諜報部が誇る黒船・さんふらわあ。主要砲門を破壊すると、乗員の紳士達が「こっちこっち」と挑発する。冷静にボムを使いな!

第四話 新たなる伏兵

秘宝とはアララト山の上にある方舟のことだと知った蘭未は、一路ロシアへと向かうが、ジャマはさらに増える。

長距離の旅ということで上空3万メートルまで上昇。襲ってくるのはアメリカ軍精鋭部隊。さすがに幕府を影で支配する近代国家だけに、最新兵器が続々登場。Dr.ポンたちとはひと味違った戦いになるぞ。心してかれ!



ミサイル、戦闘機、爆撃機、戦闘ヘリといった兵器が蘭未を襲う。



ナニ!? このタルマ!



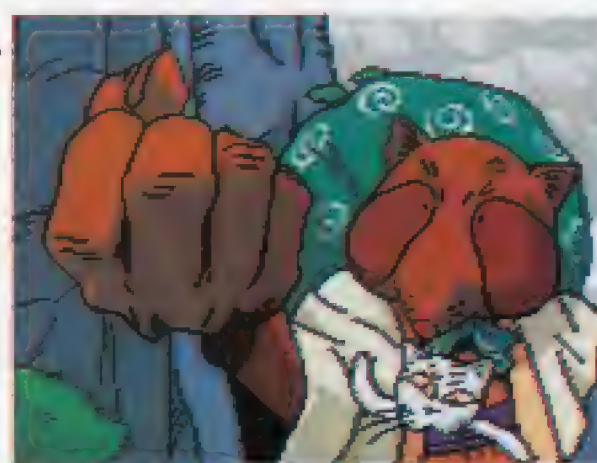
こっちこっち
どこをねらってるんじゃあ



方舟の秘密とは……?



Dr.ポン、アメリカ軍、ロシア軍が入れ乱れて狙う「秘宝」の方舟とはいったいなんだろうか。これは、ステージ間デモでDr.ポンによって語られることになるだろう。「慶応遊撃隊」は全部で7話構成。ロシアからカスピ海、そして宇宙へと続くのだ。乞うご期待!!



方舟の謎を語るDr.ポン。タイムボカンシリーズでおなじみの八奈見乗児さんの吹替えて、いい味あいを出している。

まだまだ続くぞ! PUSH START!!

モンキーアイランド

子供の頃の夢を追ってみるでござーる！

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

とにかく、展開も会話もユニーク。一本調子じゃないから、あきることなく遊べるぞ。ぜひ大人に楽しんでもらいたいね！

剣術、盗み、宝探し。君はどれからチャレンジする？

リアルに動く登場人物やヘンなセリフなど、映画のような演出が楽しい「モンキーアイランド」。アドベンチャーでありながら、アクションやロールプレイングのようにリアルタイムで移動できるところもウリ。そのうえ、会話をしたりモノを取ったりなどのアクションは、画面下のコマンドを選ぶだけで非常にシンプルになっているのがウレシイ。

しかし、謎解きのほうはアイテムの使い方など、ある程度の発想の転換が必要となっている。人物のセリフなどをよく聞いて、この難関には何が必要かをしっかり整理することも大切だ。中には制限時間が必要なものもあるので、パスワードはこまめにとろう。

今回は3つの難関を達成するまでの道のりを紹介だ。まだ先は長いけどガンバレ！



オレ、ガイブラシ・スリープウッドは、海賊になるためにメレ島にやってきた。さっそく海賊の親分がいるというスカムバーに乗り込んで頼んだんだけど、親分は「海賊になりたかったら剣術、盗み、宝探しの3つの難関をクリアしろ」と言ってきやがった。チッ、造いぜ!

スカムパーで情報といくつかのモノを仕入れたあと、オレはさらなる情報を求めて町に出かけた。町では通りで地図を売りつけてきた男や、

前回までのあらすじ

なんでも売っていきそうな雑貨屋があったが何をかうにも金が足りない。唯一、町のお金持ちから得たお金でフレッシュ・ミントが買えただけだった。ちくしょうめ。もちろん、夕方に持って来れるものはいただいていたが、今のところ役にたつかどうかはわからない。ホント、大丈夫かな。

その後、しかたがないので島を探索することにした。しばらく歩いているとサーカスのテントを発見した。中に入ると、なにやらもめているようだ。さっそく、仲裁に飛び込んだ。オレだったが……。気がつくやうに頭がズキズキしている、そしてポケットには大金が入っていた。ラッキー／



いよいよ3つの難関にチャレンジ!

劍術編

剣がないとねえ……

3つの難関はどれから先にチャレンジしてもかまわないのだが、とりあえず剣術のほうから紹介していこう。まず剣を手に入れることが先決。サーカスの問題をクリアしていれば、すでにお金はイッパイ持っているはずだから、さっそく雑貨屋に買いに行こう。

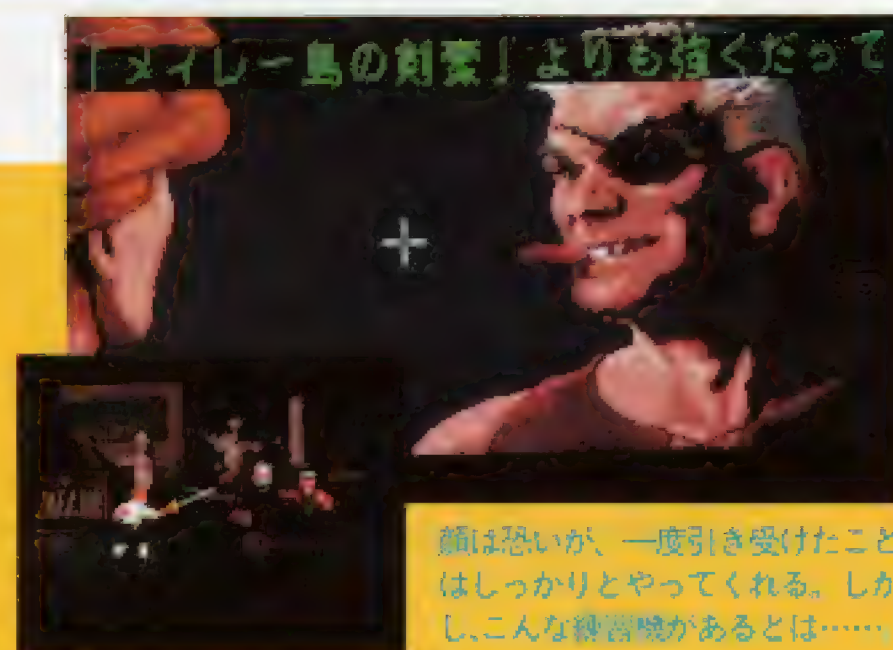
また、剣を買うついでに店のオヤジに剣豪のことを聞いておくように。なにしろ、剣豪の居場所を知っているのは店のオヤジだけだからね。しかし、このオヤジはタカビーだな。

まずは訓練が必要だ！

剣を手に入れても、すぐに剣豪に勝てるわけがない。ここは剣の達人に練習をつけてもらおう。剣の達人は島の南東の家にいるのですぐわかる。最初は断られるけど、訓練をつけてくれるまであきらめるな！

次に素人でウデだめし

十分に訓練を積んだら、島を歩いている海賊さんにストリートファイトを挑んでみよう。ここでの課題は達人の教えをしっかりと実践できるようにすること。連戦連勝になって、負けた海賊がある言葉を残したらOKだ。



顔は恐いが、一度引き受けたことはしっかりとやってくれる。しかし、こんな親身性があるとは……



何ごとにおいても勝つことは気持ちのいいことだね。



剣豪の居場所は店のオヤジが知っている!



店のオヤジは、お金のところをなかなか教えてくれない。ケチだぜい。

こうなつたら、コソコソ夜を
けていっちゃうしかないでしょ

ついに対決の時が来た!

十分に訓練を積んだら、いよいよ剣豪に挑戦だ。もちろん向こうも全力で戦ってくるぞ。結果は運次第……といったところだが最初は負けてしまうだろう。負けてしまったら再び修行からやり直すしかない。君は剣豪に勝てるか？



盗み編

とにかくアイテムが決め手!

この課題は町外れにある館から八つ手の偶像を盗み出すことだ。まずは館に入る前に番犬をどうにかしなければならぬ。これはなかなか気づかないと思うのでヒントを書いておこう。それは肉と何かを組み合わせる犬に与えること。何か囚人^{しやうじん}に関係あるものだ。さて、彼はなんで捕まったんだっけな?



アイテムさえ持っていれば勝算なの
だ。あとは像をいだけたくてすな

館に入ってしまうと、後は流れるようにストーリーは進む。あ、途中でアイテムが必要になるんだけど、その時は囚人のところへ行ってみよう。いいことがあるはずだ。

宝探し編

地図さえあればラクショー!

宝探しは、町の通りに立っている男から地図を買ってしまえば終わったも同然。もちろん、雑貨屋に行って宝を掘るためのスコップを買っておくのは当然のことだけだね。後は地図を頼りに森の中を進んでいけばいいのだ。ただし、この地図はダンスのステップに見せた暗号になっている。暗号の仕組みはそれほど



暗号のヒントは最初の文字、ね、な
んとなく意味がありそうだしよ

難しくないのではわかると思うが、それでもわからないときは、自分でマッピングをして意地でもたどりつこう。それほど複雑ではないのでなんとかなるはず。

これで海賊に
なれる!

と思ったら大間違いだぜ!

海の向こうに見えるものはナンだ?

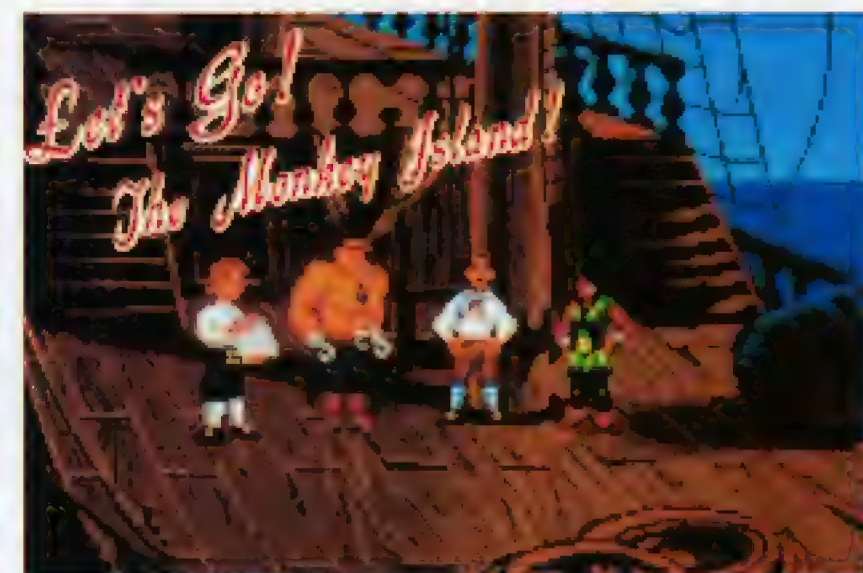


3つの難関を見事にクリアして鼻息も荒々しくスカムバーへと戻ってきたガイブラシ。途中で怪しげな船を発見したが、実はなんと知事をさらわれてしまったとのこと。これは大事件とスカムバーへ入ってみると、コック以外は誰もいなくなってしまった。ちょっと待て、これじゃあ海賊にはなれないじゃないか……。しかし、それよりも知事を救い出すことが先決だな。誰か仲間はいないのか?

迫力の名場面集



そして
感動の
シーン!!



おっと、ここに写っているのが仲間になる人たちなんだけど、このメンバーがそろうにはなかなかの苦勞があるんだよね。

やっとのことで仲間を集めたガイブラシ。めでたく船も手に入れたし、さっそく航海の始まりだ。しかし、こんな船でモンキーアイランドまでもつのかな? グッドラック!

仲間集めは大変……

ルチャックは知事を連れて
モンキー島の隠れ家に戻った。

モンキー島に行くには
仲間が必要だけど……



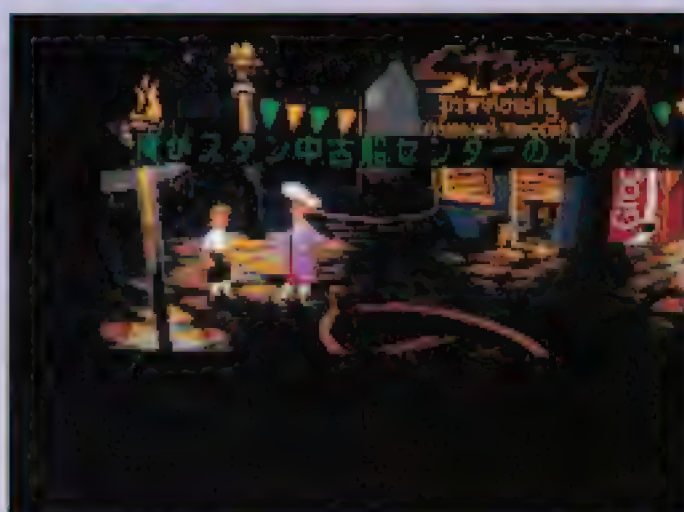
とりあえずいろんな人に声を
かけてみよう。君はどうだ?



うっ、この顔は……いった
い彼は何を見たのだろうか。

船
はいくら?

一番安い船でも買えないん
だけど。これは借金をする
必要があるな。いったい
どうしたらいいのだろう
か。誰か教えてくれ。



サルものは遊べ!

アドベンチャーゲームって、ゲーム機やパソコンでも新作のタイトル数も少ないよね。そんななかで、この「モンキーアイランド」はなかなかの秀作といえるゲーム。冒険心をくすぐるシナリオや、リアルタイムのアクションなどの現代的なスタイルは、これからのアドベンチャーゲームのペースとなっていくんじゃないかな。外国版で遊んだ人も、もう一度プレイしてみてもいいかな?

セガ/7月16日発売/7,800円/SPT

ダイナミックカントリークラブ

本格的でも親切でなきゃね!

完成度ゲージ

100%

4人プレイ可能

CD-ROMの大容量のおかげで多人数でしかもグラフィックの美しいポリゴンでゴルフを楽しめるのだ。

オーダーメイド感覚のゴルフゲーム登場なのだ

動きのぎこちないポリゴンなんて、もういらない!? 取り込み画面がキレイなうえに、キャラクターやボールの動きがなめらか……それが、この「ダイナミックカントリークラブ」だ。美しいアニメーションなどの技術面はもちろん、ゴルフのシミュレーターとしての機能も充実。

クラブの種類からボールの種類、そして一緒にコースを回るキャディーさんまで、プレイヤーが自由に選択することができるのだ。



ビジュアルシーンもイカすめだ



高低差がフレームで出てくれるのが親切でいいね。キャディーが肉声でしゃべってくれるのもイカス。



サルでもできるゴルフ教室! 親切機能がGOODだぞ

いきなりコースに出るのがためらわれてしまうのは、実際のゴルフもゲームも一緒。そんな時は迷わずにウォーミングアップモードで練習しよう。このモードでは、普通にホールを攻めることもできるし、パターやティー

ショットだけを練習することも可能。

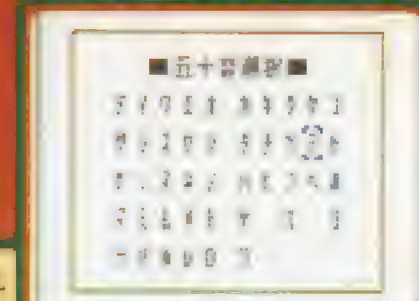
練習だからキャディーを連れていくことはできないけれど、ここのクラブのオーナーらしいオヤジ(笑)が的確なアドバイスをしてくれるので安心だぞ。

初心者必見のこの機能!

ゴルフ用語が全然分からない、なんて心配はご無用。ディクショナリー機能がついているから、気になる用語はメモしておいて、後からしっかりチェックしようね。



一番最初の字だけで検索できる。初心者必携の書。



高級感あふれる表紙。これが結構役に立つのだ。

WARMING UP!



ホールを打つ方向と強さ、スタンス、打点を素早く決めなくてはならないのだ。

へおいプレイをすると、オヤジに注意される。怒ってしまうキャディーもいるぞ。



キャディーさんといっしょ♡コースをGO!GO!

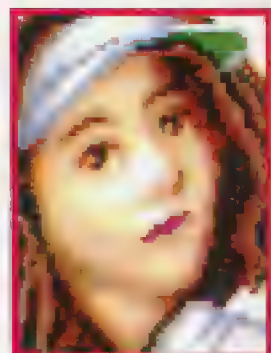
ウォーミングアップをすませたら、いよいよコースへ……。4つのゲームモードがキミの挑戦を待っているぞ。セガタップがあれば、

4人で同時にプレイすることもできる。

クラブとボールの選択、そしてキャディーの選択もしっかりね。クラブなどの選択はもちろん、キャディーごとに性格やアドバイス

も違ってくるので重要なポイントだ。

スタンスや打点、ボールを打つ強さなどを決めたらティーショット! ホールの高低をチェックすることも忘れずに。



8人み~んな美人なのよ♡

4つのモードで遊びまわろう。家族での対戦もよし。



グリーンに乗って、ホールが近づくと拡大画面になるぞ。

アドバイスもあるぞ



サイボーグ009

ゲームとビジュアルを堪能

RIOT / 7月30日発売予定 / 7,800円 / ACT

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

いよいよ発売も間近に迫ってきたということで、今回は総チェックにて有終の美を飾りたいと思う次第です。加速装置！



2つのモードで最終チェックだ加速そーち!



ロケットパンチ



各ステージのボスはさまざまな攻撃を仕掛けてくる。こいつの場合はロケットパンチ。

高速スクロール



シナリオの展開によっては、このような高速スクロール面が登場したりする。

リアルアクション



009の武器も、アイテムを取ることでパワーアップするぞ。

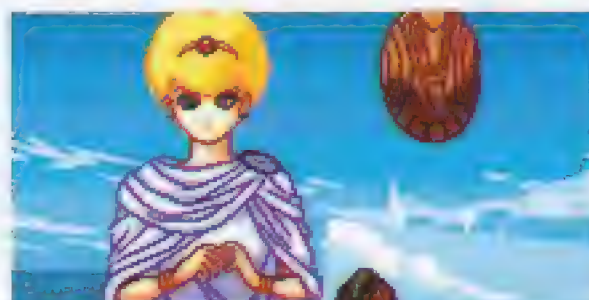
もう何回も紹介してきたからわかっていると思うけど、このゲームは大きく2つのモードに分けることができる。そしてこのゲームの核となる部分が、いわゆるアクションゲームシーン。通常の横スクロールアクションの中に、高速スクロール面などが含まれている。また加速装置を使用することにより、普通のジャンプで行けない場所へ瞬間移動したりもする。まあ、言ってみればこれがこのゲーム、最大のウリというところだ。原作のファンならその忠実なゲーム化に、手放し状態で喜んでいただけるであろう。



アクションステージと並ぶもうひとつのウリは、テレネットの十八番、ビジュアルシーン。オリジナルキャストの肉声とともに美しいビジュアルがストーリーを物語る。009以外の魅力的なキャラクターとも、

ここで出会えるわけだ。ラストシーンなんて何度見ても泣かせるデキなので、最後までちゃんとプレイするように。

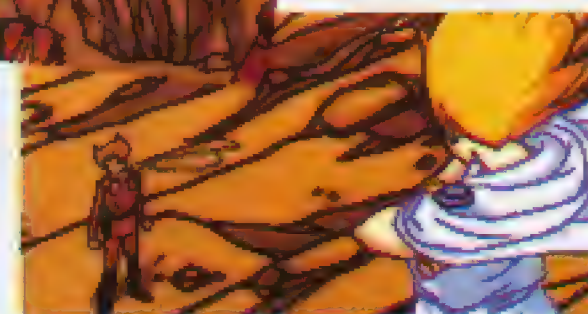
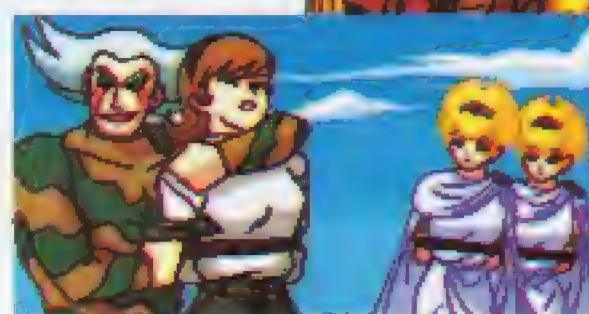
さてこのゲーム、初めて紹介したときからずいぶん経ったような気がするが、今度は本当に発売されるであろうことを祈りつつ、これで締めくくろう。かそくそ〜ち！



嗚呼...



美しい



Might and MagicIII

今回はビジュアルを大特集。心して見よ!

CRI/発売日未定/価格未定/RPG

完成度ゲージ

70%

1人プレイのみ

海外で、そして日本でも人気のRPGシリーズがついにMEGA-CDへ。今月も続報をお届けするぞ!

オープニングビジュアルも充実!さすがMMIII!!

人気RPGの第3作目が、いよいよMEGA-CDに登場。今回は、オープニングのビジュアルシーンや敵キャラのアニメーションなど、グラフィック関係を大特集。

アメコミっぽいビジュアルは、このシリーズならではの魅力だね。



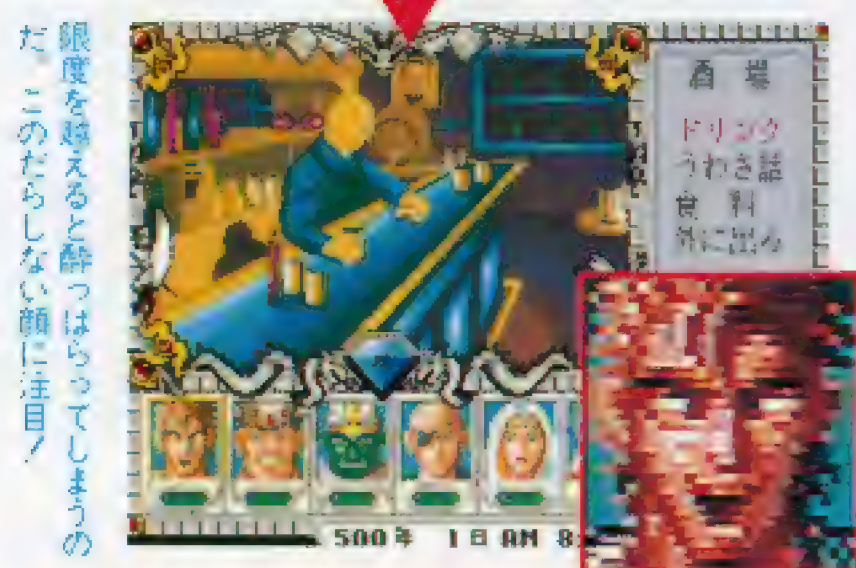
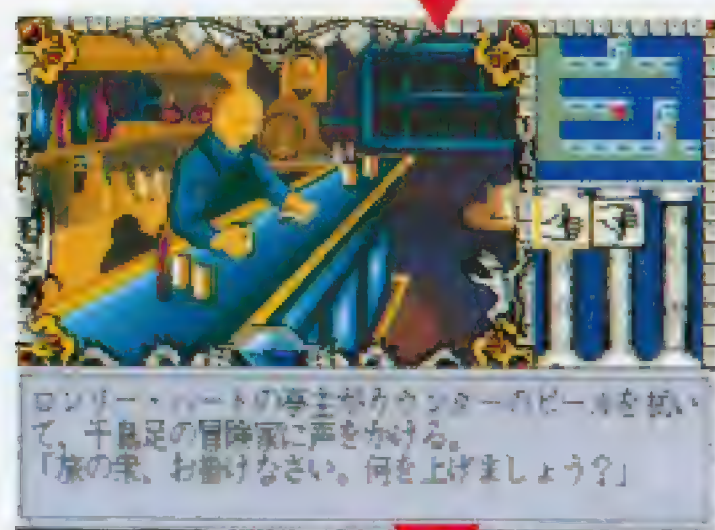
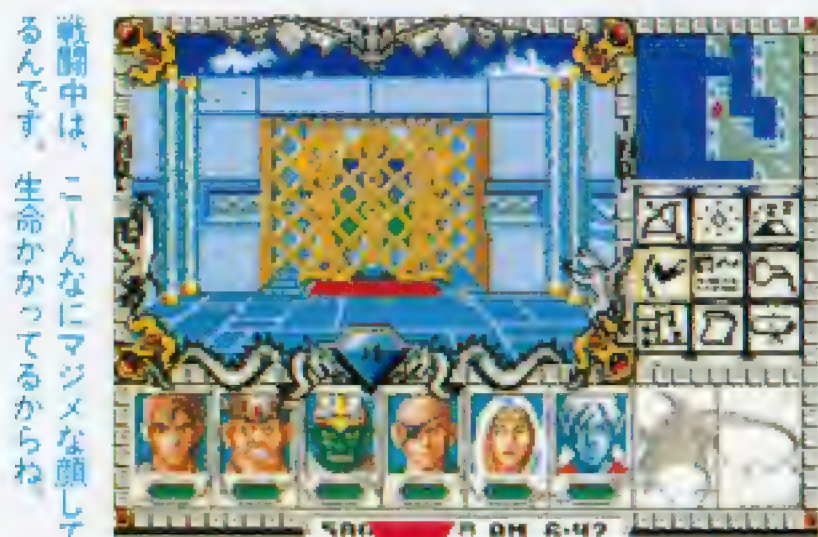
表情豊かな仲間たち……敵キャラの動きもリアルだぞ!

戦闘シーンのアニメーションは、もはやRPGの常識となりつつある。でもプレイヤーの分身であるマイキャラたちは、なぜか表示すらされないことが多いよね。

一抹の淋しさを味わっていたRPGフリークのみなさんに朗報!? このMMIIIでは、パーティーの面々のお姿(顔)も、しっかり表示されるんだ。ステータスの変化によって表情が変わる、というのも見逃せないポイントだぞ。お店やギルドなど街の施設のグラフィ

ックは、基本的には一枚絵。だけど、必ずどこかアニメーションしているんだ。このへんに開発陣の意気込みを感じるね。

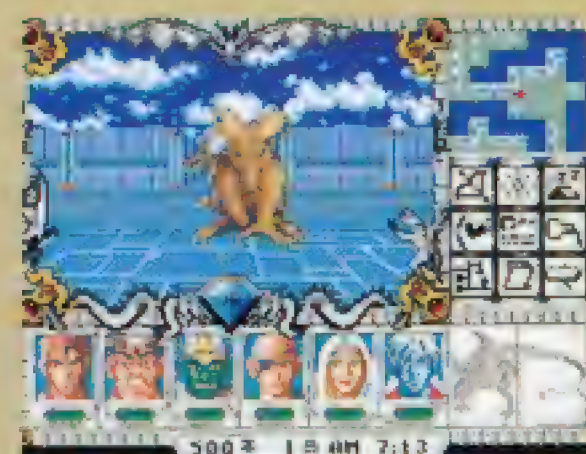
もちろん、戦闘中のアニメーションにも力が入っている。暗いダンジョンの中で、だんだん敵が近づいてくる迫力は一見の価値アリ、なのだ。



戦闘シーンはアニメーションが命!?

ごく当たり前のことになってしまった、戦闘シーンの敵キャラのアニメーション。だけど、その先駆者となったMMシリーズのものは、やはり一味違う。

いかにも海外、というデザインのキャラクターのなめらかな動きはこのシリーズならではの。細部まで手を抜いていない演出が光っているのだ。



いしいひさいちの大政界

ひと足お先に政治改革!?

セガ/発売日未定/価格未定/SLG

完成度ゲージ

40%

1人プレイのみ

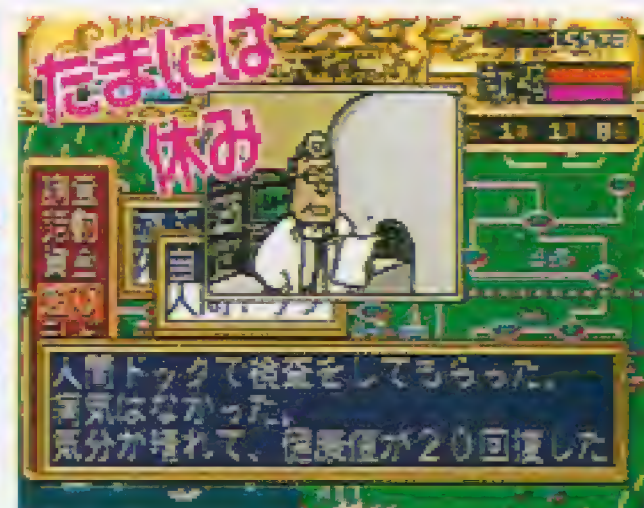
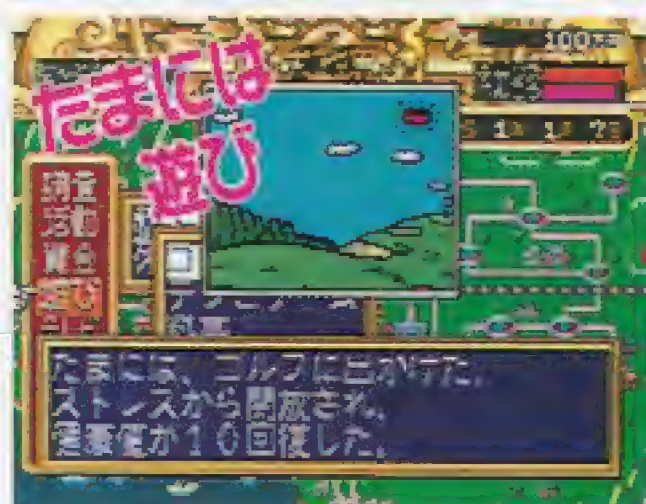
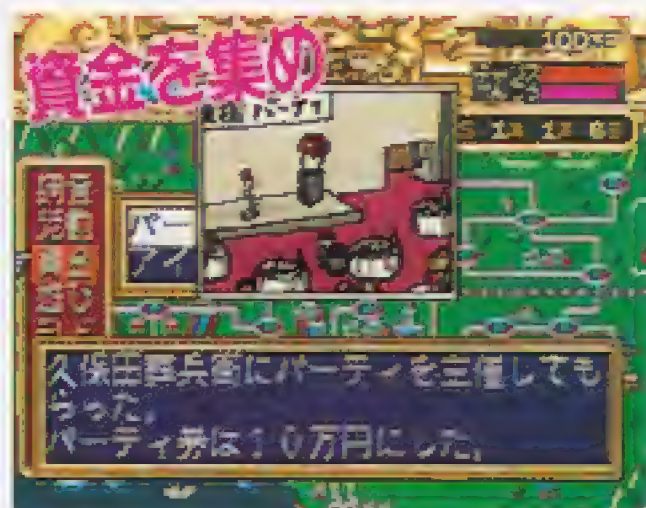
いしいひさいち氏デザインの、クセのあるキャラクターたちが織りなす政治家模様を、じっくりと楽しめる政界SLGだよん。

セガCD党公認議員

「大政界」に出馬宣言!

代議士の秘書をつとめる田舎青年が、総理のイスを勝ち取るまでを、3部構成のシナリオで描いたコミカルシミュレーションゲーム「大政界」。アドベンチャーやボードゲームの要素も取り入れている意欲作なのだ。

現在、永田町方面は本当に選挙戦が始まって大騒ぎだが、「大政界」の制作はいたって順調だ。それが証拠に、前号ではお伝えすることのできなかった、2つの新ネタを用意することができたぞ。とくにご覧あれ。



なにことも身体が資本。体力のパラメータもあるので、休むことも大切なのだ。さらに医者に会ったと、思わぬ病気を早期発見できた。一石二鳥なのである。

いろいろと準備をしているうちに、突然、選挙は告示される。同じ地域に立候補した3人の候補とともに、選挙戦に挑むのだ。勝ち上がり、いつかは総理のイスを。

選挙告示前の準備期間には、いろいろなことをやっておく必要がある。とくに資金集めは重要。パーティーを開くなどして、多くの資金を集めておくことが必要だ。

テレビゲームやゴルフで休日を通して、活動しているほうが、なんとなく政治家らしく思えるのは気のせいだろうか。いや違う(反論)

大政界

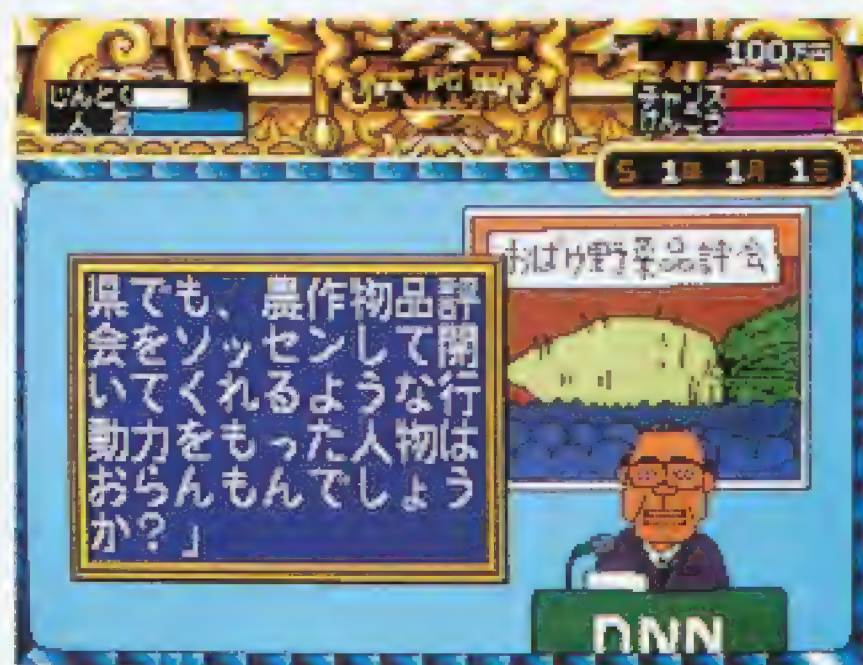
当選の心得 その①

テレビは身近な情報源

総選挙が告示されるまでの準備期間中は、地域の住民に喜ばれるような活動をするなどして、ポイントを稼いでおかねばならない。この部分はアドベンチャーのようなシステムで、ゲームが進行していく。

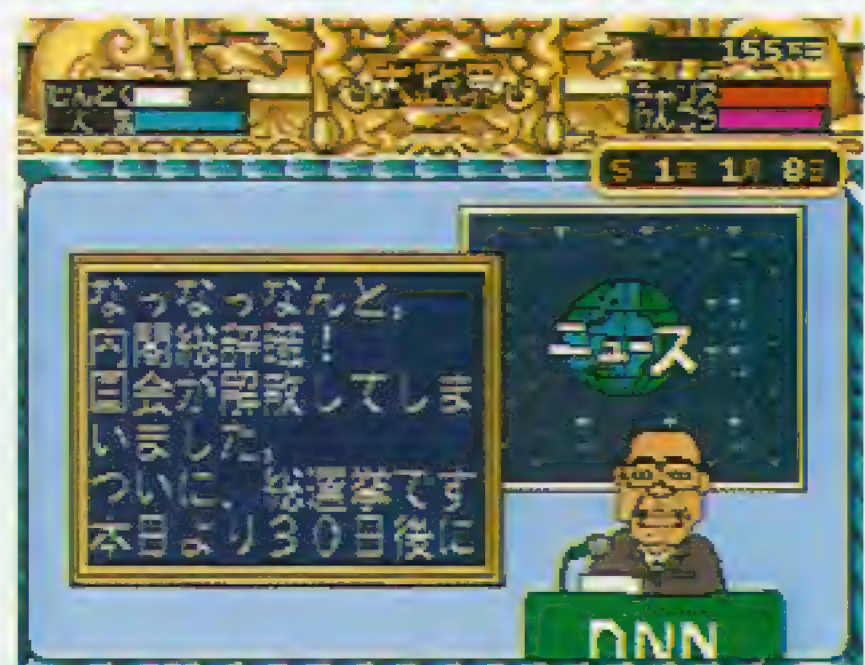
活動を始めには「テレビ」というコマンドを選ぶ。すると、新幹線の誘致や野球チーム結成など、いくつかの項目が表示されるので、好きなものを選ぼう。ニュースキャスターが登場し、その活動への住民の期待度や成功しやすいかなどを教えてくれるぞ。この情報をもとに、活動内容を決定するのだ。

国民は何を求めているか



どうせなら住民に喜ばれる活動を成功させたい。テレビをつけ、ニュースキャスターの分析を聞いてみるのかー一番だ。

えーっ国会が解散だ!



ゲーム中に突然、テレビが内閣総辞職などの大ニュースを報道することも。総選挙が告示され、ほかの候補との戦いに。

大政界

当選の心得 その②

演説内容はルーレットで決まる

総選挙が告示されると、システムはボードゲームのようなものになる。地域内の町や村をほかの3人の候補とまわり、演説したり謀略を仕掛けたりして票を奪い合うのだ。

その「演説」は大変重要な活動のひとつだが、なんと内容はルーレット方式で決まってしまう。票を獲得するのも失うのも内容次第なので、ハラハラドキドキ度は相当なもの。

ルーレットで決まる項目は、どこで、誰に、何を、どのように演説するか。だから、たとえば家庭問題などのいいテーマを出しても、どのように話したかによって結果は変わ

ってくる。涙ながらに話せば票は集まるかもしれないが、「1・2・3・ダーッ!」なんてやった日にはどうなることやら……。

運も実力のうちだ!



さらに悪い例。学生を対象に面白いテーマでせまってはいるが、なぜか票は少ない。演説がマイナスポイントなのか、それとも選挙権のない学生たちだったのだから。



商店街で、家庭問題について、「涙ながらに訴えた」と出た。そーとーいいセンいってが、イヌやネコに向かってそんな話をして、票はたいして集まらないのであった。

アルシャーク

システムを中心に紹介するよ

サンドストーム(ポリドール)/今秋発売予定/8,800円/RPG

完成度ゲージ



80%

1人プレイのみ

オリジナルサウンドトラックや、女の子3人組「パフ」によるイメージソングの発売も決まり、絶好調の「アルシャーク」だぞ。

初公開シーンの数々を紹介!

ここへきて、クーンと完成に近づいた「アルシャーク」。ビジュアルシーンをはじめ、これまで未発表の画面が続々と公開されたのだ。今回は、それらの写真をまじえながら、ゲームシステムを中心に紹介していくぞ。



アルシャークならではの個性的なコマンド

宇宙を舞台とした壮大なシナリオなど、従来のRPGにない個性的な部分がクローズアップされる「アルシャーク」。その特徴は、基本的なコマンドにもしっかりと表れている。

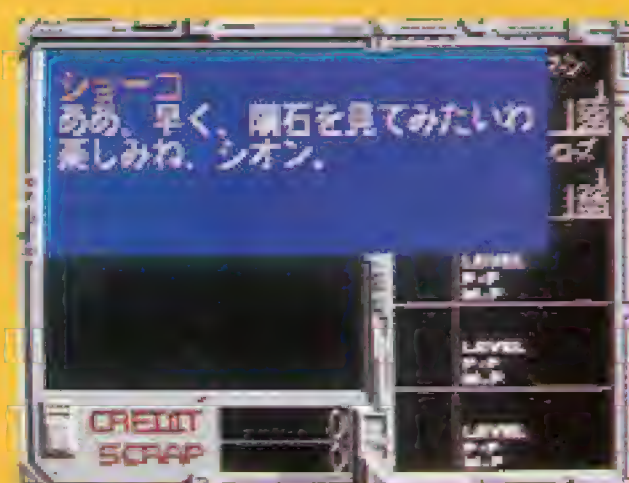
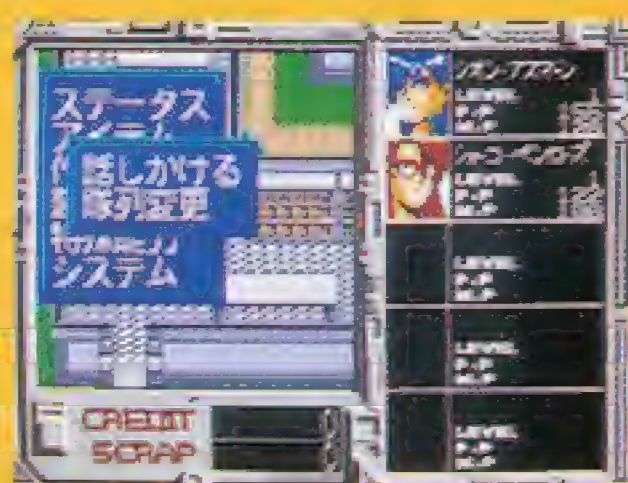
例えば、移動中のコマンドの中には、「ステータス」や「アイテム」などのごく普通のものに混じって、「作戦」や「特殊能力」などといった、見慣れないものがあるのだ。

特に作戦は、このゲームの制作スタッフの人気作品「エメラルドドラゴン」にも採用さ

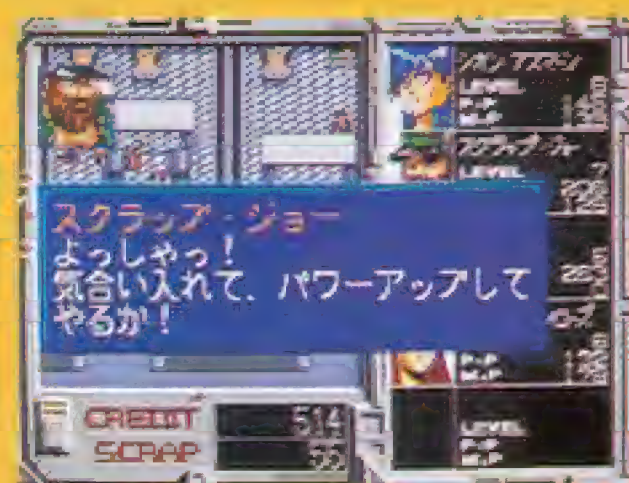
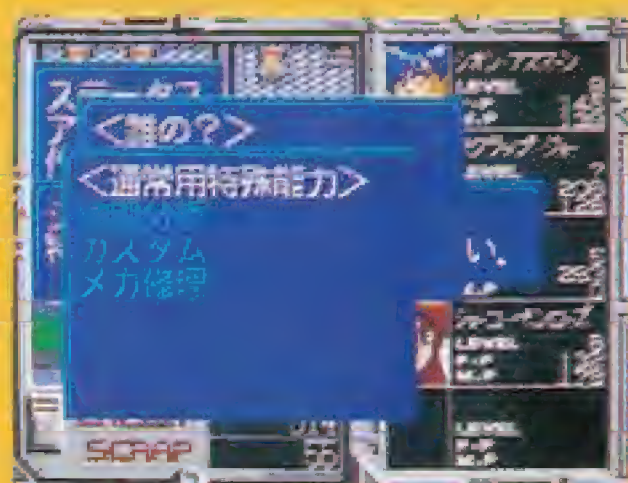
れていた、たいへん便利なもの。ゲームに行き詰まったとき、パーティーの仲間に話かけて、相談することができるのだ。仲間との会話の中に、必ずヒントが隠されているとい

うワケ。親切でしょ。また特殊能力は、各キャラクター独自の特技を使うコマンド。例えばスクラップ・ジョーは、メカを修理したり、部品から新たなメカを作る能力を持っている。

▶「作戦」……行き詰まったら仲間に相談だ



▶「特殊能力」……各キャラクター独自の特技だ



タクティカル要素もあるバトルシーン

「アルシャーク」では、フィールド上での戦闘に、トップビュータイプのタクティカルバトルが採用されている。もちろん、シミュレーションゲームのものと違って、あまり本格的ではないが、それぞれの地形に応じた戦闘が堪能できるのだ。100パターン以上のマップが用意されているという、このゲームならではの楽しみだ。



▶ バトルの流れを大まかに解説

1 「メニュー」の選択



2 攻撃目標の選択



3 それ攻撃だ!



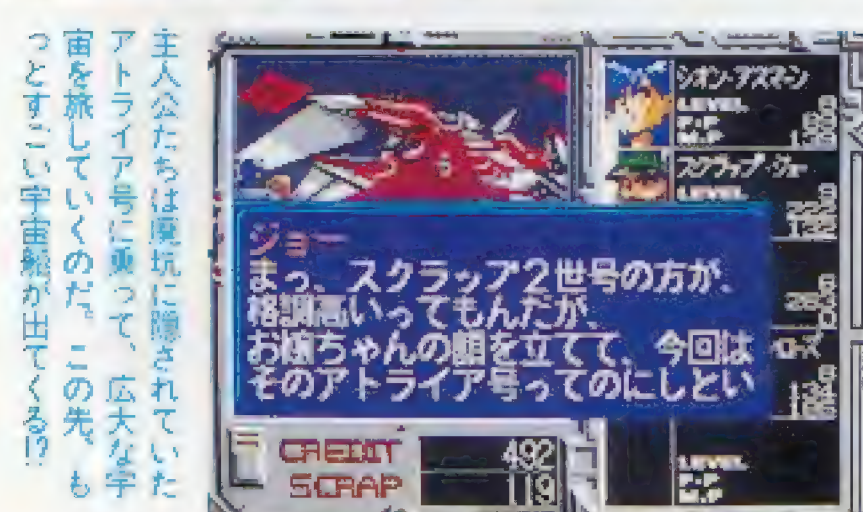
4 勝利すると……



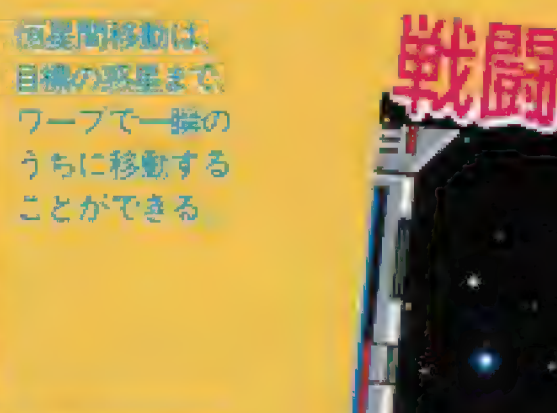
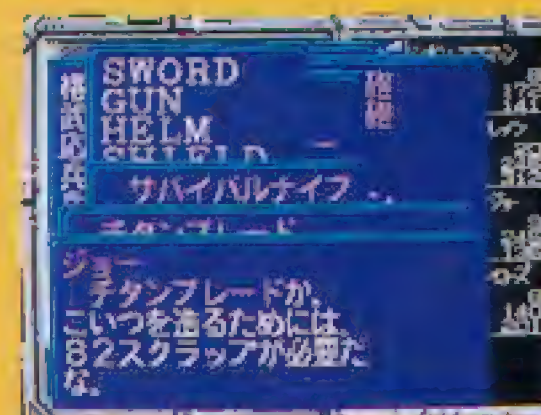
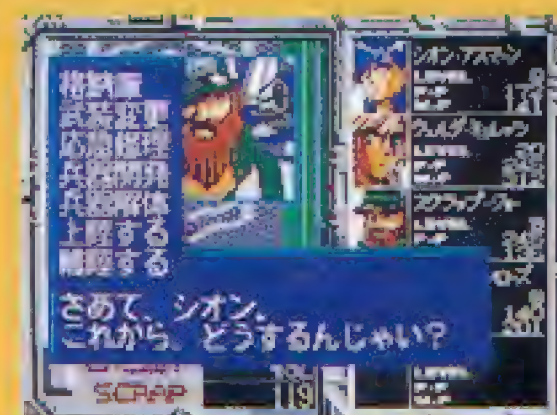
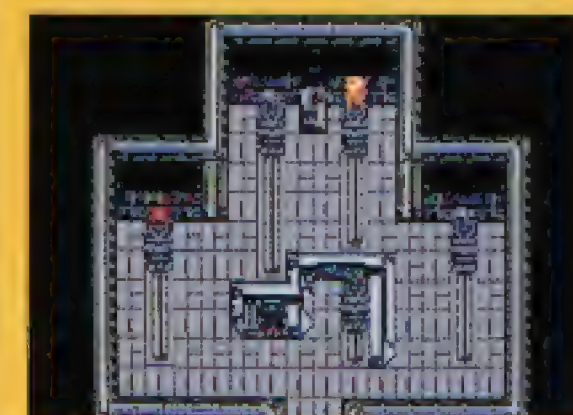
航宙艦アトライア号を乗りこなせ

主人公たちは、あるイベントでアトライア号という宇宙船を手に入れることになる。これを操作して宇宙に飛び立ち、目的の惑星を目指していくワケなんだ。

もちろん、宇宙の海でも戦闘は避けられない。宇宙での戦闘は、なんとシューティングゲーム仕立てになっているぞ。自動モードに切り替えれば、SHTの苦手な人も安心だ。



▶ 船の中ではいろんなことができる



戦闘はシューティング



アークスI・II・III

なんだか、いきなりバージョンアップ

ウルフ・チーム / 7月23日発売 / 8,800円 / RPG

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

今回は、アークスI 中盤戦のストーリーを中心に紹介。バージョンアップ箇所のチェックも見逃さないように頼みます。



ゾラス、神よ守りたまえよ...

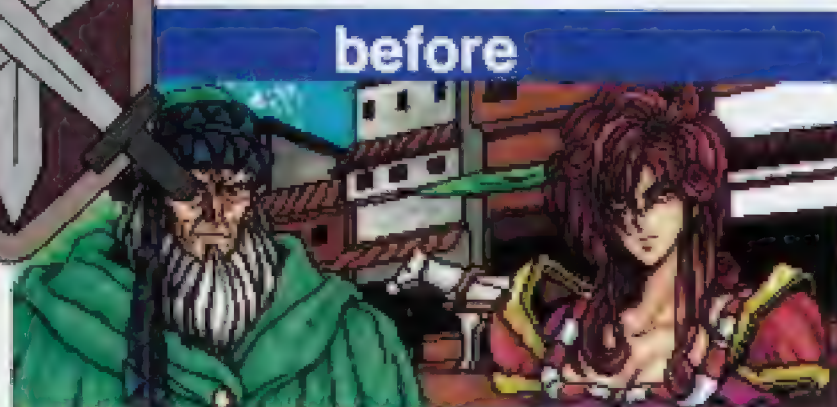
(オープニング
テーマ曲より)

参った!

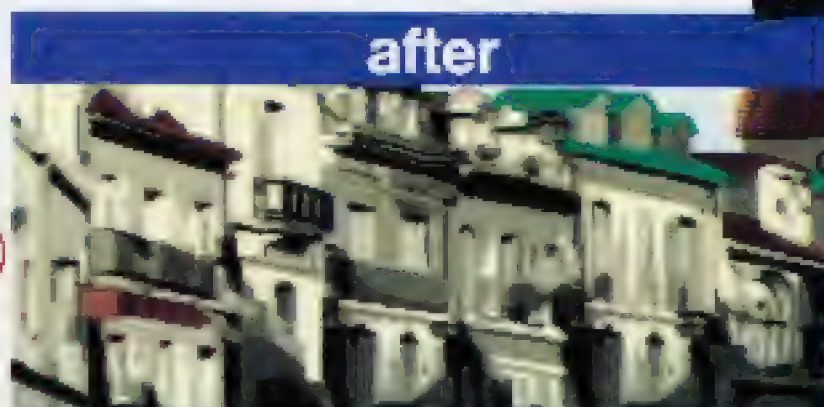
発売間近にして大幅にバージョンアップ!

参った!

グラフィックが美しくなっちゃった



before



after

この時期にきて珍しいことだが、とにかくいろいろな部分においてバージョンアップが図られた。上の写真を見てもらってもわかるように、ゲームのほぼ全域にわたってグラフィックが描き換えられた。通常移動シーンの背景やダンジョンなどの背景も

微妙ではあるが手を加えてあるのだ。そんなわけなので、以前に紹介した画面写真のことは忘れてもらいたい。ちなみに、ビジュアルシーンのグラフィックはそのまま。このへんのデキに関しては、すでに完成されたものなので安心していただきたい。

参った!

戦闘シーンに
若干の変化が...

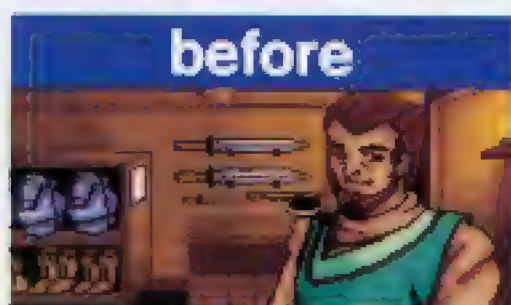
戦闘シーンはバリバリのアニメーション / などと以前に書いた覚えがあるが、ここにきて敵モンスターのアニメーションがカットされた。正直なところ、敵のアニメはうっとおしい部分があったので、ゲームをスムーズに展開させるうえでは、ありがたい配慮かもしれないぞ!



参った!

村人の方々の総入れ替え

以前に紹介した写真の中で村人の方々が写っていたものがあったと思うが、彼らのグラフィックも総入れ替えになった。以前のものと比べると、ぐっと描き込みが増えリアルになったみたい。宿屋の娘も、年増になったぞ!



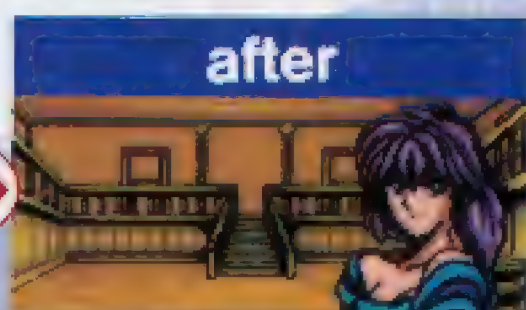
before



after



before



after

THE STORY OF ARCUS

ゼルド砂漠
プラート・ニール聖殿

絶望的な時代が続くこの地に再び精霊は現れるのか？



ゼルド砂漠を歩いていると、
宮への入口が見つかるハズ。
全の準備をして挑め！
万迷

ジェダ達はミリュウの塔のミリュウの情報を元にエルミザード聖殿に隠された“四聖器”を捜し出した。そして灼熱地獄と化したここ“ゼルド砂漠”には“地の精霊”がいるという。

彼らは砂漠の迷宮の入口で1人の老人と出

謎の老人登場



老人は、なにやら怪しげな感じ。とりあえず砂漠を退治してほしいという。話はそれから？



迷宮内を歩いているうちに、爆薬草を発見。なにやら重要なアイテムらしいのだが、どこで使うの？

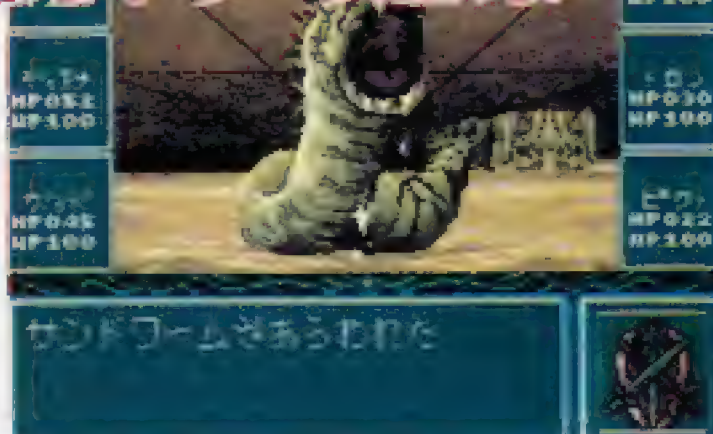
爆薬草を入手

一見行き止まりのように見える壁だが、この先が怪しいという。アレをここで使わずにいつ使うってんだい！

行き止まりだが

会う。老人の願いのもと、砂漠の主ともいえるサンドワームを倒しに行く彼らであったが…。はたして彼らを待ち受けていたものとは!?

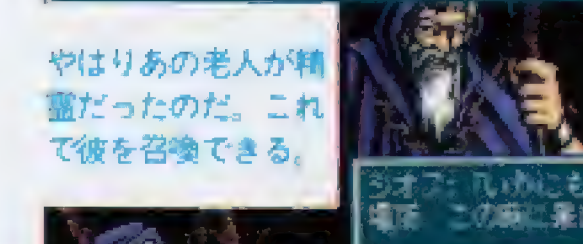
サンドワーム出現!



ついにサンドワームを発見！ちやんとレベルアップしていれば、そんなに恐れる相手ではないぞ！



サンドワームを倒した後、ピクトには何か感じるものが…。これは精霊！



やはりあの老人が精霊だったのだ。これで彼を召喚できる。



杖が精霊の力によって大地の杖になった。さあ、次はコリアンドル氷原だ！



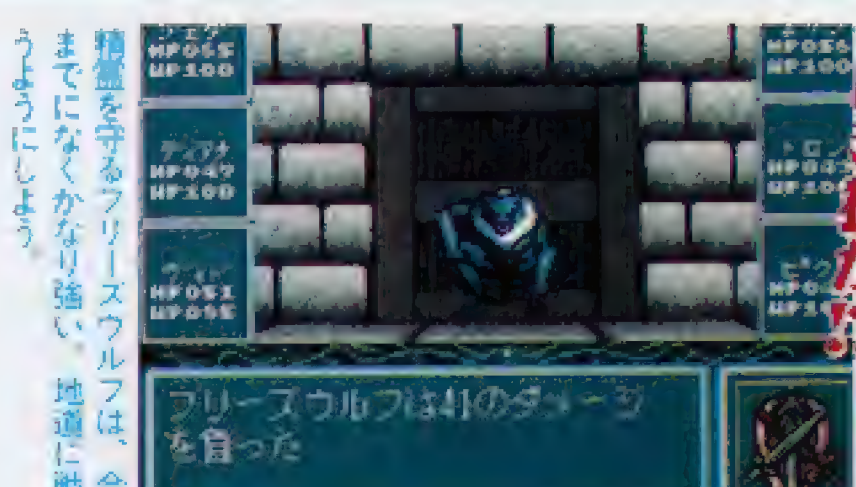
コリアンドル氷原へは、アルドゥールの森の奥から入ることができ

ゼルド砂漠で精霊を解放した彼らは次なる目的地、極寒地獄の“コリアンドル氷原”へと歩を進めた。ここには水の精霊がいるはずである。しかし、氷原内の迷宮の中にあるというプラート・ニール聖殿はそう簡単には見つからない。迷宮がかなり複雑な迷路になっているのだ。ここをなんとかクリアして聖

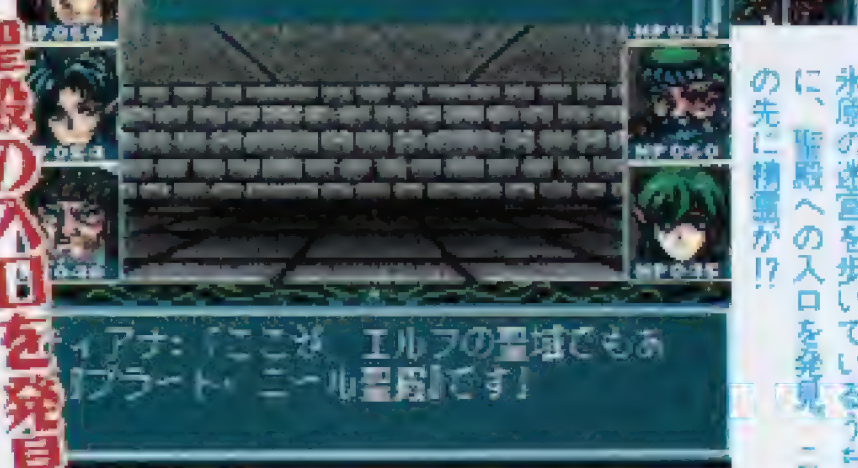
聖殿プラート・ニールで白き狼に飲み込まれし聖女を救うべし



氷原を進んで



白き狼か？



水の守護精霊



精霊を解放。これで聖女をピクトの召喚魔法で呼び出すことが可能。

殿を発見すれば後は簡単だ。聖殿内の宝物庫の入口にいるフリーズウルフと戦うのだ。かなりの強敵ではあるが、こいつを倒すと“水の精霊”を解放することになる。
さあ、残る精霊は“風”“火”の2人の精霊を残すのみ。そして彼らは、“風の谷”へ向かうのであった……。

そして風の谷へ……

ヒューマン/7月30日発売予定/7,500円/SHT

完成度ゲージ

100%

1人プレイのみ

横スクロールシューティングという渴れた大地に一滴の水滴が染み渡る。その水滴こそ、ヒューマン制作の「バリアーム」だ。

バリアーム

可変型重戦闘機「バリアーム」発進!

迫力の多重スクロールとサウンドが骨盤に響く

最近ゲームセンターでも家庭用ゲーム機でもシューティングゲームの姿を見ることが少なくなった。特に横スクロールともなると新作の予定も微々たるものだ。そんな状況で発売される「バリアーム」だが、完成度は高い。いままでCDを使ったシューティングというと、ゲームよりもデモが豪華なものが多かった。だが、シューティングゲームはデモが凝っていてもゲームがつまらなければ誰も満足しない。「バリアーム」のデモはあくまでもオマケ。ゲームは期待に耐えられるデキだぞ。



STORY

西暦2182年、土星衛星軌道上のコロニー「オリュンポス」に樹立された独立国家「ゼウス」は地球統合政府に反旗を翻した。政府は事態打開のために可変型重戦闘機「バリアーム」を発進させた。

はロボットに変形して4種類の武器を使いこなせ

武器は4種類。交換はアイテムユニットを取ることで行われる。自分の使っている武器と同じアイテムユニットを取れば、レベルアップユニットを取った時と同様に1段階パワーアップするぞ。3段階めまでパワーアップした時にレベルアップユニットを取ると、ガンナーモード(ロボット形態)に変化する。変形時はパワーチャージが速くなるぞ。



ロボットに変型

スピードは4段階に自由調整

自機の移動速度はボタンによっていつでも変更できる。高速スクロールのステージもあるので、こまめに調整しよう。スピードチェンジの時のバックファイアは敵を倒せるぞ。



後方に攻撃できない武器を使っている時は、バックファイアで防衛するしかないぞ

YELLOW

サンダークラッカー

最初から装備している広範囲に攻撃できる武器。オールラウンドに使えるし、使い勝手もいいので、初心者にはオススメだろう。アイテムユニットは黄色。



エネルギーを溜めて攻撃すれば、広範囲に巨大な火の玉を発射できるのだ。

GREEN

バーニングウェイブ

自機の4倍の長さのロングレーザーが発射される。前方への集中攻撃を行う時はこの武器に限る。後方にはまったく攻撃できないぞ。アイテムユニットは緑色。



太いレーザーを発射。溜めた時間によって射出時間も変わってくる。溜めろ。

BLUE

サテライト・ボム

破裂すると強力な爆風を巻き起こすミサイル兵器。本来は衛星兵器に使用されていたためにこの名がつけられている。狭い空間で特に有効。アイテムユニットは青色。



全方向に強力な爆風を引き起こすミサイルを発射。狭い通路で爆発させよう。

RED

チェイス・キャノン

誘導弾を大量に発射させて近辺の敵を一掃する。後方には攻撃できないが、弾が誘導されるため、結果的に攻撃できることもある。アイテムユニットは赤色。



敵を誘導する火の玉が繋がった武器を発射。しつこいぐらい追尾するぞ。

全7ステージのうち今回は3ステージまでを簡単に紹介!

STAGE 1 GANYMEDE

地球統合政府に所属する可変型重戦闘機のバリアームは、木星防衛ラインにまで侵攻してしまったゼウス艦隊を迎撃するため、統合軍ガニメデ観測基地より発進した。ステージ1では、このガニメデ観測基地からグラヴィティパゴダへ向かうまでの道のりだ。まだ

発進したばかりだし、さらに統合軍基地から近いこともあって、ゼウスの攻撃はそれほど激しくはない。だからといって安心せず、いまのうちにパワーアップして、ガンナーモードに変型しておこう。武器は後方にも攻撃できるサンダークラッカーがいいだろう。



STAGE 2 GRAVITY PAGODA

ゼウスの攻撃をかくぐって、やっとの思いでたどり着いたグラヴィティパゴダ。ステージ2では、このグラヴィティパゴダを上って最上階まで進む。そして、最上階にある重力カタパルトを使って宇宙に飛び立つのだ。グラヴィティパゴダは、狭い通路の連

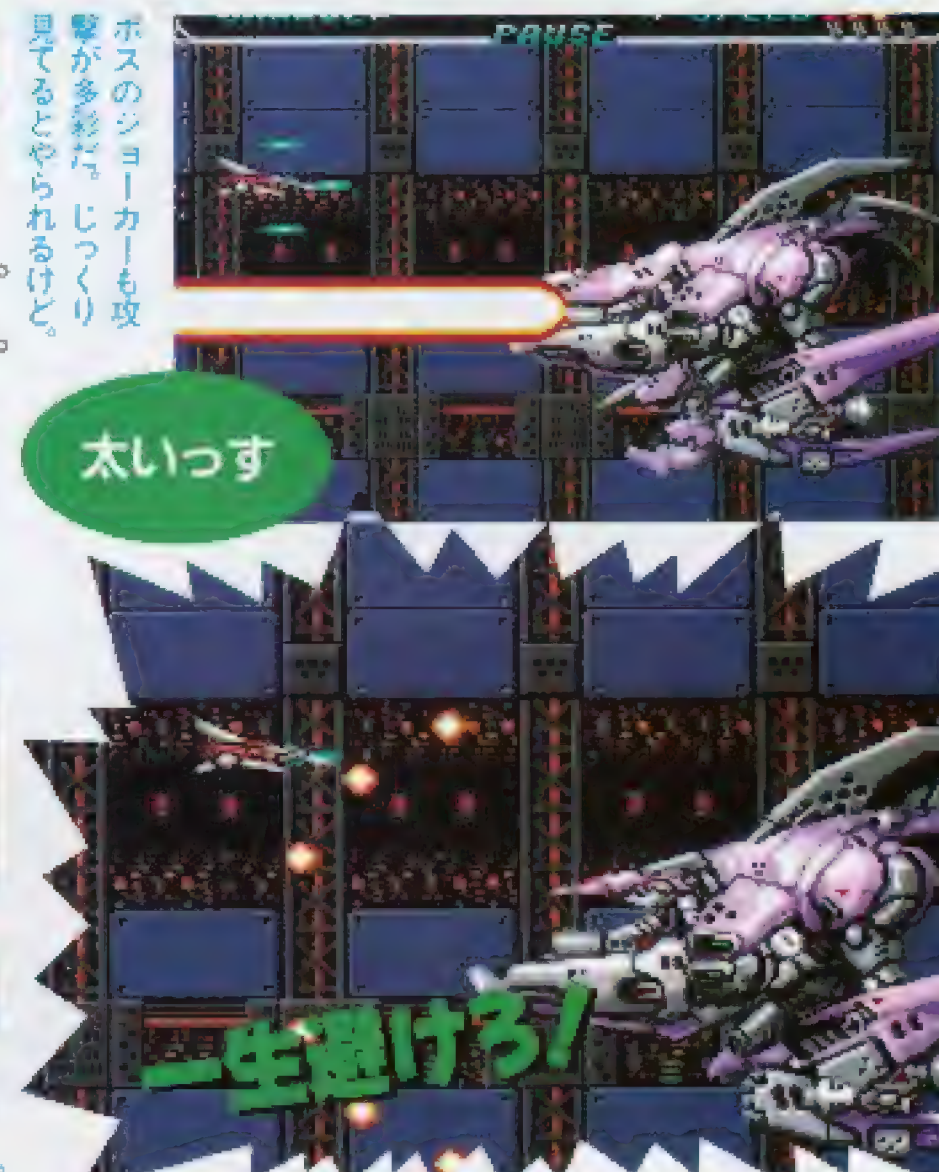
続なので、スピードを速くしていると壁に激突してしまうことがある。なるべく最高速にしないほうがいいだろう。それにガンナーモードに変型していると機体が大きくなってしまふので非常に避けにくい。ガンナーモードの時は先手を打って攻撃するべし。



STAGE 3 ZEUS FLEET

グラヴィティパゴダの重力カタパルトを使って宇宙に飛び出したバリアーム。ステージ3では、木星衛星軌道上にいるゼウス艦隊に奇襲をかける。敵本体の猛攻をくり抜け、旗艦内に潜入。そして、内部に存在する巨大ジオガンナーのジョーカーを破壊するのだ。

もちろん、奇襲だけあって単独行動。援護なんてまったくない。慎重に任務を遂行しよう。ここでは旗艦内に入るまでの抵抗が厄介だ。サテライトボムで応戦し、潜入したらバーニングウェイブで障害物に隠れた兵器を粉碎しよう。もちろん強化してないとツライぞ。



雀豪ワールドカップ

データとこ勝負の麻雀の味わい

ビクターエンタテインメント／8月27日発売／8,200円／TAB

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

パソコン正統派麻雀がワールドカップモードを搭載して登場。奇をてらった演出が少ないぶん、本格派志向の人にはお勧め!

麻雀で世界を自摸(ツモ)れ!

最近では業務用の影響か、イロモノ麻雀ゲームが非常に増えている。そういうのに慣らされていると、競技としての麻雀の本質を忘れてしまいがちとなる。しかし、この「雀豪ワールドカップ」は、パソコンで定評のある雀豪シリーズの最新作として、満を持して登場するだけあり、データ重視で非常に人間臭く、深みのある麻雀が楽しめるのだ。

対局している気分になれるぞ!

自分を選ぼう!!

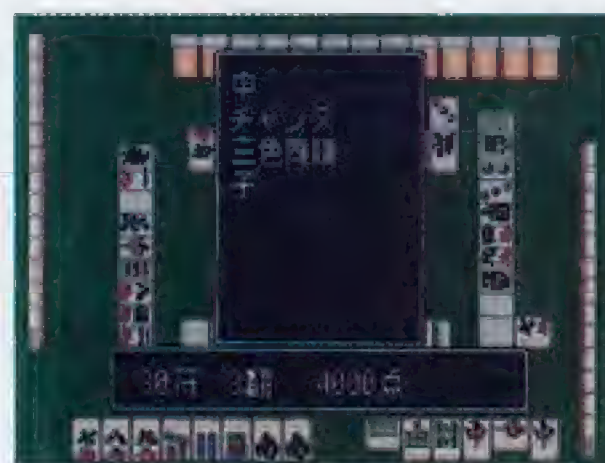
はじめに、自分を選んで下さい。



自分のキャラクターを登録して、ワールドカップに参戦しよう。



モードはこんな感じ。対戦相手はそれぞれ打ち筋が違う88人のキャラクターが用意されている。



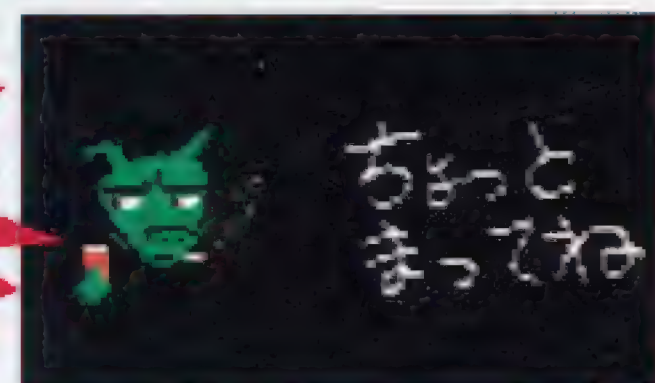
初めて対戦する時は、相手の強さやクセがわからないので、苦戦するかも。

こうやって和がったデータなども登録される。もちろん和がられたデータも残るぞ。

個人記録		ジョージ	
総局数	28	発中場	0201
捨摸和	3	鳳凰	0111
和記牌	9	自門前	0000
放銃牌	3	平和	0000
不リ	2	一盃	0000
リ	1	新ヤオ	0000
副落	2	海底	0000
白	13	河底	0000
	02		

自分の手筋が記録として残るデータ画面。研究もできるし、自分を対戦相手にすることもできるんだ。回数を重ねるほど、よりリアルな自分ができあがってくるぞ。

発売まで



F1 CIRCUS CD

走りの哲学はこのゲームから生まれる……

ニチブツ／9月発売予定／8,800円／RAC

完成度ゲージ

90%

1人プレイのみ

調整不良のため、発売が少し延びて残念だけど、これだけの量のデータをゲームに生かすのは大変なこと。わかってほしい!

フォーミュラメガの覇者を目指せ!

このゲームは、過去のF1において使用されてきたシャシー、エンジン、タイヤそしてコースなど膨大な資料をもとに計算し、それをゲームに生かした究極のF1フリークゲームだ。初期の葉巻型やウィングカー、ターボカーなど、時代を反映したマシンでコースを走ることができる。セッティングだって現実さながらの細かい調整ができ、理解できればホント自分の手足となってあやつれるぞ!



画面上部はバックミラーの役割。後ろからの追突もあるのでハンドリングを安定させる。

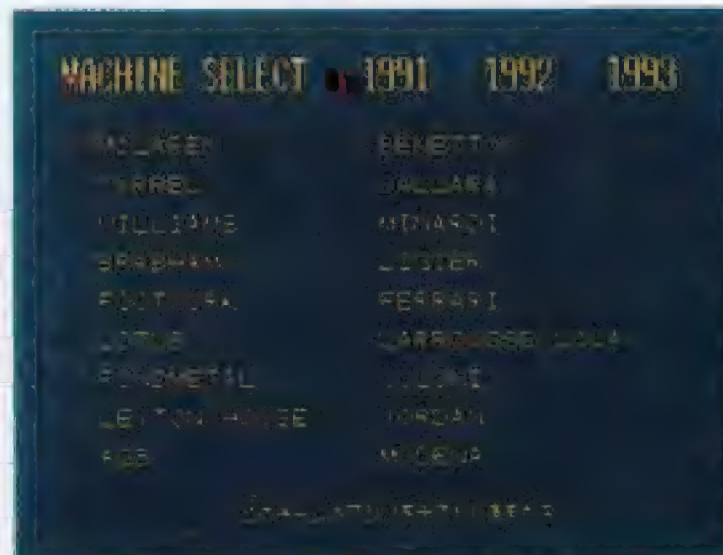
初めて3Dとなったこのシリーズ。しかしマニアックな細かさは失われたわけではない。画面を見てもその意気込みがわかる。



CDだからデータ量がハンパじゃない

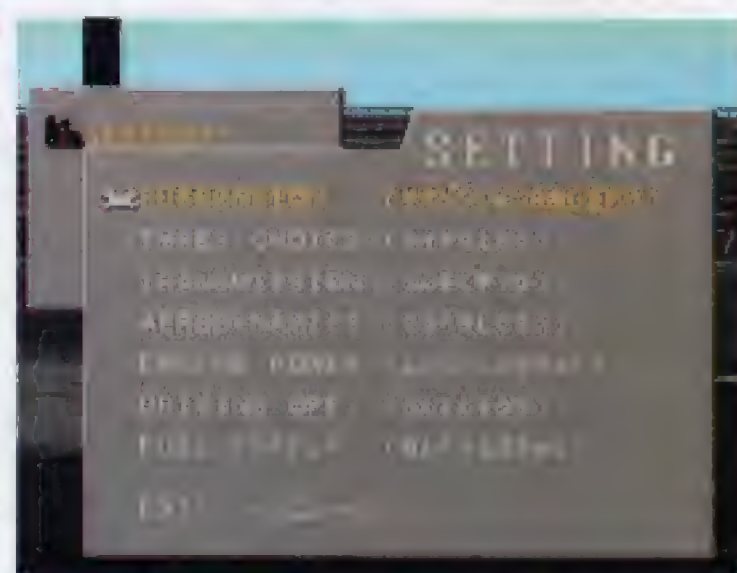


F1ワールドチャンピオンシップでは、現在使用されていないコースでも走ることができる。

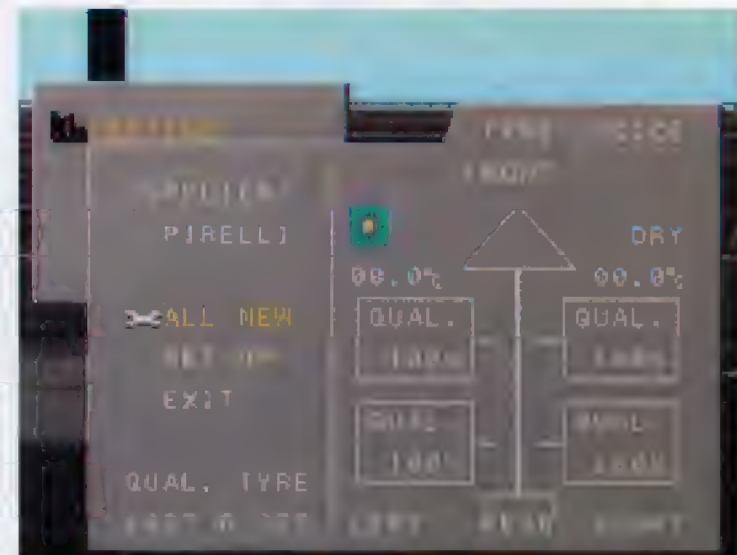


もちろんマシンも当時のチーム名とカラーリング、速さで走る。1991年の場合、キミはどれで走る?

セッティングは限りなく細かくリアル



セッティング項目は、ここからさらに枝分かれするほど数多い。これだけでもタクモノではない。



たとえばこれはタイヤチョイス。絵で表示しているとはいえ、かなり本格的なのがわかるだろう。

ぽっぷるメール

これぞ“動くメール”だ!!

セガ・ファルコム/今秋発売予定/価格未定/A・RPG

完成度ゲージ

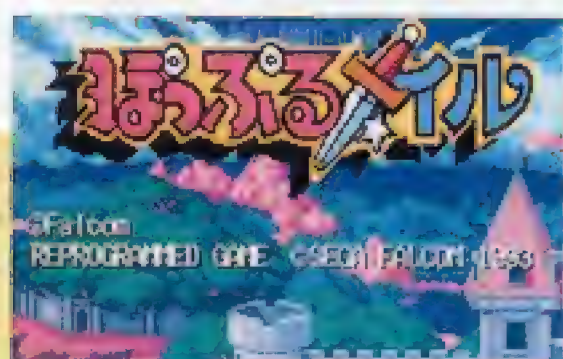
50%

1人プレイのみ

おもちゃショーに行けなかった皆さん。これが出展されていた「ぽっぷるメール」のビジュアルだ。堪能してくれい。

～おまたせしました～

おもちゃショー版 オープニングを 大公開だ!!



待望の“動くメール”をじっくり見てくれ。なかなかしっかり描き込まれていてきれいでしょ。個人的には2段目の真ん中、剣を抜くメールが気に入っている。

先月予告したとおり、今月はおもちゃショーに出展されたオープニングをドーンと載せてみた。どうだ、こ～んなに動くんぞ。スペースの関係上、カットしたコマがあるのだからわかりづらいかもしれないけど……。描き込みもていねいだし、かなりいいデキと言える。

現在の開発状況は、先日行われたアフレコとビジュアル画面とを組み込む作業が進行中。アクション画面で登場するキャラやマップも、形になりつつあるようだぞ。続報を待て。

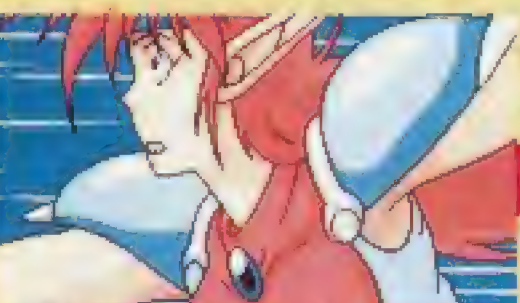
このオープニングの バックストーリーは……

一獲千金を夢見、日夜奮闘するメール。今回のターゲットは50万ゴールドの賞金首、ナッツ・クラッカーだ。ひたすら走って走って、とうとう獲物を追いつめた。だがヤツは、そう簡単に捕まらない。部下のマリオネットを次々とメールめがけて襲わせる。斬って斬って、斬りまくるメール。終わったと思ったのもつかのま、またも登場のマリオネット隊。さすがの彼女も、これには逃げた。後を追うマリオネットたち。ふと前方から、一体のマリオネットが出現。首を落として去っていくが首は怪しい音を立てている。そう、当然ドカン!! 爆風にまぎれ、50万ゴールドは夢の彼方に消えてしまいましたとさ。

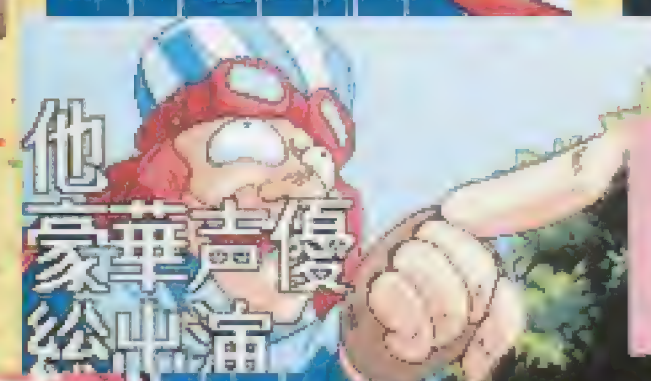
あの
日本ファルコムの
ポップで明るい
アクション
ロープレが

MEGA-CD
に
登場!!

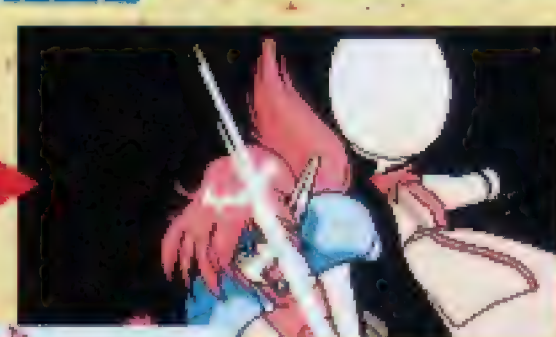
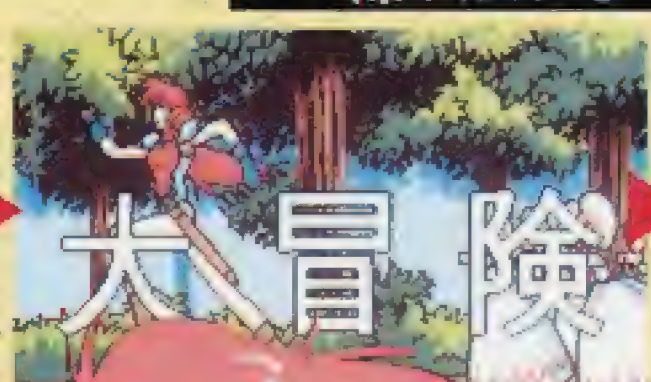
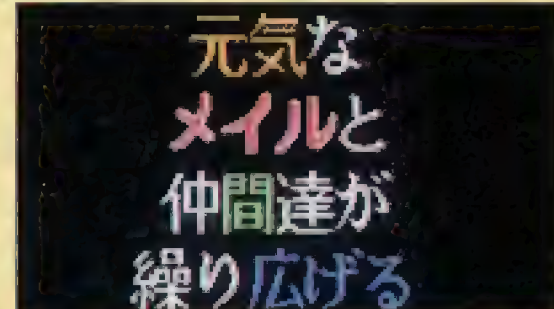
元気な
メールと
仲間達が
繰り広げる



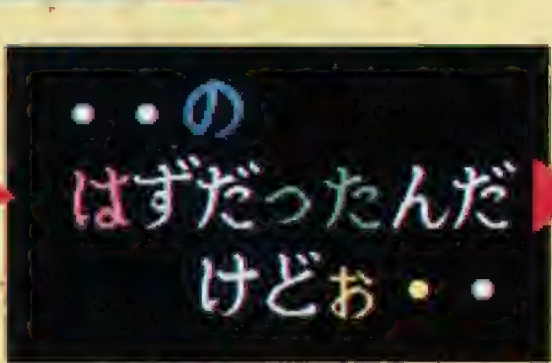
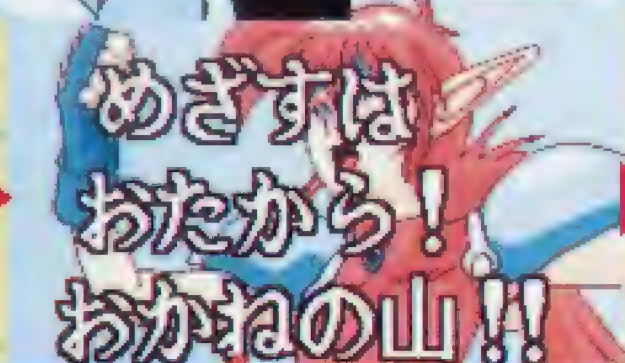
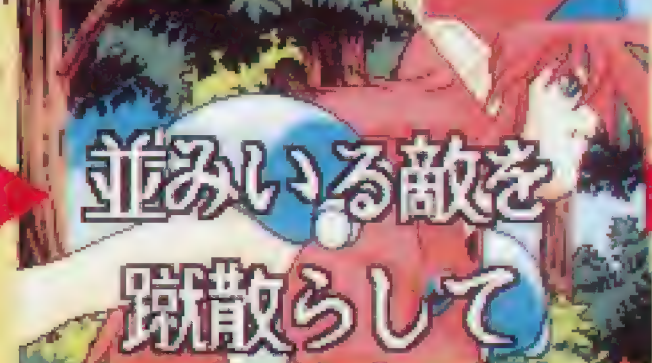
メール「見つけたぞ!! 50万ゴールドの賞金首。マリオネット部隊の首領、ナッツ・クラッカー」



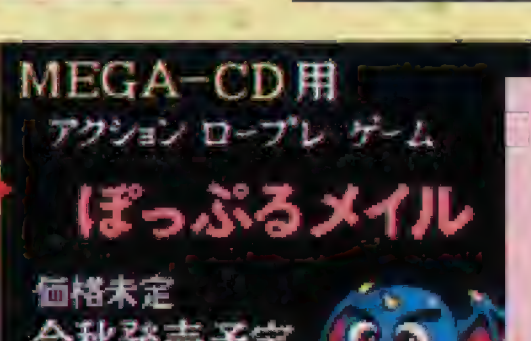
ナッツ・クラッカー「なんじやお前、賞金稼ぎか。ヒヒヒお前のような小娘がワシを捕まえるだと!? お笑いじゃ!!」



ふ……
キまった!!



ピカッ!!



ターゲット「ぽっぷるメール」
メール「ぽっぷるメール」
ガウ「ぽっぷるメール」
3人「ドゥ、ワ～アアアア」
ガウ「た～のしみにするガウ」

MEGA-CD用
アクションロープレゲーム
ぽっぷるメール
価格未定
今秋発売予定

戦国伝承

NEO・GEO移植で盛り上がり

サミー工業/11月下旬発売予定/価格未定/ACT

完成度ゲージ

50%

1人プレイのみ

あの戦国伝承が移植される。豊富な合成音声などはまさにMEGA-CD向きの作品だ。みんなで、あの妙な味を味わってほしい。

まさか!! このゲームが移植されるなんて……



NEO-GEOからの移植作品です

このゲームは対戦モノが流行る以前の初期NEO・GEOで出ていた一風変わった横スクロールアクションだ。基本的にキャラは1人だが、道中でお助けキャラを救出すると、それぞれ仲間にできるのが楽しいのだ。お助けキャラは全部で3人。忍者・武者・忍犬の3タイプだ。中でも武者を選択したときの攻撃は絶品。敵の鎧武者と戦闘すると殺陣アクションを披露するぞ。合成音成や各ステージの派手な演出も常識破りだっただけに期待したいところだ。基本的にはNEO・GEO版に忠実な移植になるようなので秋の発売を待つべし。

拡大・縮小や…



拡大しまくり



黄桜ではない……

はたしてMEGA-CD版では、ここまで縮小に移植できるのか?!

妙なサウンドと演出



純和風サウンド

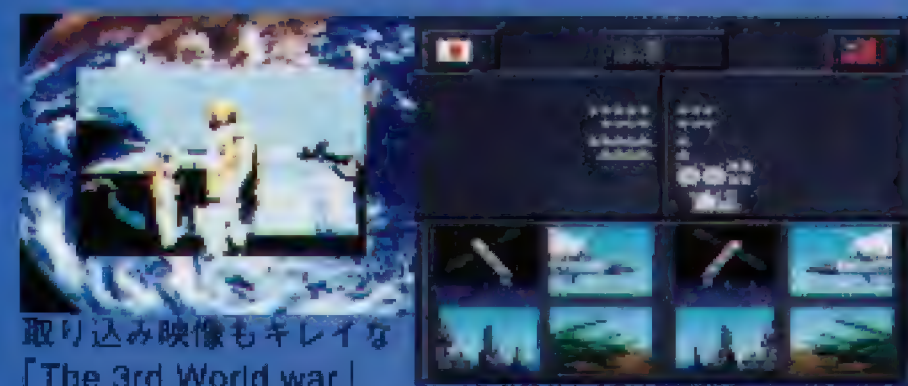


妙な奴しか登場しない!

あの妙なキャラクターの雰囲気も、この移植版で再現されてますぞ

MEGA-CDハミダンシ情報

待望の「シルフィード」がようやく発売となって、さらに話題がまき起こりそうなMEGA-CD。今後も良質なソフトが目白押しでなかなか楽しませてくれそうだね。みんなの期待の大きいRPG作品なんかも、「真・女神転生」や「ロードス島戦記」など、話題の作品がそろそろ本格的に始動してきているし、未発表ソフトの中にもまだまだ楽しいソフトが多くありそうなのだ。ちなみに、5月28日に発売されて、すぐに品切れになっていた「幻影都市」は、7月中旬ぐらいに再販があるから、買いそびれてた人は要チェックだよ。



取り込み映像もキレイな「The 3rd World War」



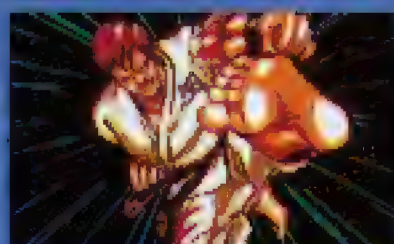
マイクロネットの「BATTLE FANTASY (仮)」は、ご覧のキャラクターで対戦可能。デカキャラだっているぞ。

シムスの「真・女神転生」は、現在ダンジョン内を調整中。もっとキレイで速くなるぞ。



「ロードス島」は企画段階も終わり、本格的な制作開始を宣言。続報を待つべし。

MASAMUNE JAPAN	EMPUSA NETHERLAND
VINCENT USA	TSUKIKAGE JAPAN
MICHLAN MEXICO	G.GOTHEV RUSSIA
LOKI NORWAY	SHI SAN MEI CHINA



セガの6日対応格闘「バーニングフィスト」は、おもしろいデモを披露。現在は開発度20%だから、もう少し待て?



(SPECIFICATIONS)
MODEL NO. HGG-3210 (GAMEGEAR)
CPU: Z80A (3.58MHz) WORK RAM: 8KB
VIDEO RAM: 16KB
3.2" BACKLIT LCD COLOR DISPLAY

1993, AUGUST, 8TH

先月に引き続いて増量3ページのこのコーナー、今月紹介するG.G.ソフトは全部で9本。こんなにG.G.ソフトがあるなんて、まるで夢のよう……。ああ、楽しきかなG.G.ライフよ!!

妖逢伝ひすい丸 / なぞぷよ / ジュラシック・パーク / GGベアナックルII / フェイスボール2000
魔導物語I / スクラッチゴルフ / GGアレスタII / RIDDICK BOWE BOXING

ゲームギア専用大作RPG始動!! 妖逢伝ひすい丸 ～梵天の剣～

●セガ / 10月発売予定 / 5,500円 / RPG / 4M+B・B / 1人プレイのみ

◎セガG.G.に全力投球開始!

昨年の秋ごろから良質なゲームが続々と発売されているため、最近のG.G.はハード、ソフトともに好調だとか。先月はついに国内販売台数が100万台を突破と、明るい話題が続く。セガ側もハード本体を実質プライスダウン。名作ソフトの再販といったキャンペーンを展開し、ますますG.G.軍団の勢いは増すばかりなのである(そりゃ言いすぎか)。



もちろん、話題だけが先行しても肝心のソフトを充実させるほうが重要なことはセガは重々承知している。そこで発表されたのが、純和風RPG「妖逢伝ひすい丸」だ。中世ヨーロッパを舞台にしたフ

ァンタジー路線をあえてハズしているところがG.G.らしい(過去、セガはアラビアを舞台にした「シャダムクルセイダース」を出している)。



◎物語の舞台は中世日本

それでは、今月は物語の冒頭を紹介しよう。……今から1200年くらい昔のこと。京に慈悲深い大臣が住んでいました。彼の悩みは子供が授からなかったことでしたが、毎日のように清水寺へ願掛けするのを見て、梵天様(宇宙界の秩序を守る神様)はその願いをかなえることにしました。「そのほうの熱心な願い、梵天様は確かに聞き届けられた。ただ子供が授かってもしちは今の幸せが続かぬかも



しれぬ。よいかな。」……こうして産まれた男の子が、ひすい丸だったのです。彼は両親の愛に恵まれ正義感あふれる立派な若者に成長しましたが、彼が元服の年になると突然京は災厄に見舞われました。そんなある日、ひすい丸は厚い雲から落ちてきた稲妻に打たれて姿を消してしまったのです。ひすい丸が消えてから、都に魔物が現れはじめました。

……ひすい丸は、見たことのない山の中で目を覚ましました。「からす天狗」になってしまった彼を待つのは、誰なのでしょう?

好評発売中!! 新パッケージ プラスワン

先月紹介できなかったプラスワンセットのパッケージ写真が遅ればせながら編集部へ届いたので、ここで紹介しよう。右に載せた写真は「ソニック2」が同梱されたソニックパック。これ以外にも「なぞぷよ」が同梱されたなぞぷよパックも用意されているぞ。ソフト1本込みで15,800円というリーズナブルなプラスワンセット、これは買いでしょう。

同梱ソフト「なぞぷよ」



「なぞぷよ」は、1200年くらい昔のこと。京に慈悲深い大臣が住んでいました。彼の悩みは子供が授からなかったことでしたが、毎日のように清水寺へ願掛けするのを見て、梵天様(宇宙界の秩序を守る神様)はその願いをかなえることにしました。「そのほうの熱心な願い、梵天様は確かに聞き届けられた。ただ子供が授かってもしちは今の幸せが続かぬかも



今月の発売タイトルはこの2本!! いずれもデキよし

ジュラシック・パーク

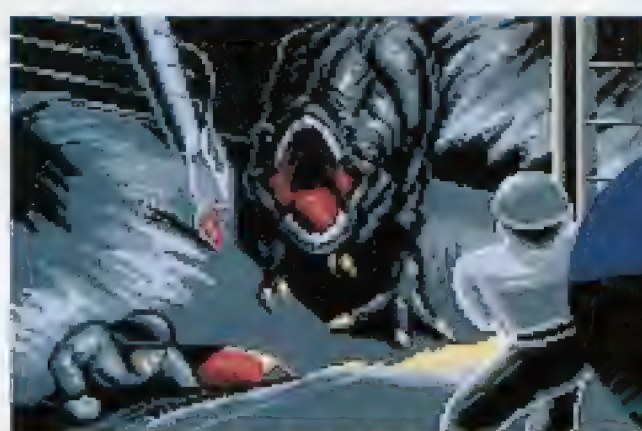
●セガ/7月30日発売/3,800円/ACT/4M/1人プレイのみ

完成度
100%

SFX 超大作

待望のゲーム化、G.G.が一番乗りだ

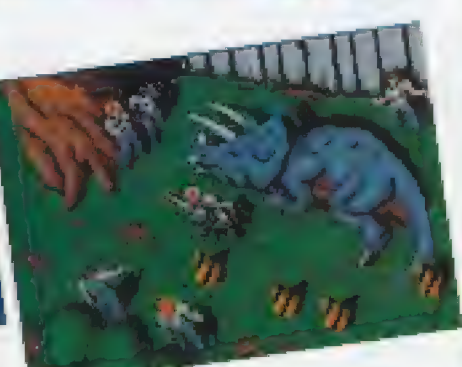
ほとんどの家庭用ゲーム機で発売が予定されているという大作「ジュラシック・パーク」。全ハードに先がけ、G.G.版が早くも発売されることになった。今回の作品は大容量4メガロムを使っているため、オープニングからいきなり豪華だ。特にグラフィック部分に関しては、G.G.でもトップクラス。全5ステージからなる「恐竜の世界」は、プレイヤーをあきさせない構成となっている。シューティング面あり、アクション面あり、ビジュアルシーンありと、いろんな要素を1本の作品に集めた寄せ鍋的ゲームなのである。



現代に蘇った
恐竜たちの暴走を
くい止める!!

TRICERATOPS

一番難易度の低いステージ。画面の3分の1もある巨大恐竜が最後に登場するぞ。



PTERANODON

プテラノドンのステージは、用意された3つの武器をうまく使い分けて進もう。



BRACHIOSAUR

アクション面は自然の地形を利用したトラップがいっぱい。攻略ルートを探せ!!



VELOCIRAPTOR

最初から選べる4つのステージの中では一番難易度が高い。この先に何がある?



そして最後
のステージは

GGベアナックルII ~死闘への鎮魂歌~

●セガ/7月23日発売/3,800円/ACT/4M/2人同時プレイあり

完成度
100%

先月のこのコーナーで大々的に取り上げたG.G.版「ベアナックルII」。オリジナルのメガドラ版の雰囲気やうまく移植しており、G.G.の格闘モノではいまのところ一番デキがいいと編集部内でも評判だ。

今月は発売を祝して(?)、対戦ケーブルを使った2人同時プレイのレポートをしてみよう。……遊んでみて思ったのは、1人プレイよりも難易度がかなり下がっているな、ということだ。これはたぶん、同時プレイの場合は画面上に敵が2人までしか現れないためだと考えられる。また、メガドラ版「I」のウ

りでもあった同時プレイならではの協力技は今回のG.G.版にはなし。その代わり、各キャラごとに超必殺技が追加されている。P.S.G音源なので効果音がややさびしいけど、前作に比べると移植度は非常に高いぞ。

対戦ケーブルで



2人同時プレイだ!



2人同時プレイだと、ボス戦以外はとにかく簡単。ちなみに、メガドラ版と同じく味方は攻撃できるようにしている。できればVSモードをつけてほしいな……

NEW SOFT 5本を一気に紹介!! 今後のラインナップに期待だ

フェイスボール2000

完成度
90%

●リバーヒルソフト/10月下旬発売/価格未定/ACT/2M/2人対戦プレイあり

対戦型3Dアクションの傑作がG.G.に登場

第一報のお知らせ以来、しばらくお休みしていた(?)「フェイスボール2000」がついに動きだした。この作品は、ATARI-ST用の対戦型3Dアクション「MIDI-MAZE」の移植作。過去海外で多くの賞を総ナメした作品だけあって、対戦したときの面白さはかなりのものだ。3Dの迷路で繰り広げられるバトル、対戦がとにかく燃える。ケーブルを用意して発売に備えていてくれ。



サブ画面で自分のいる位置、ダンジョンマップを確認できる。敵がどこへ向かっているのかを予想して今後の進行ルートを決めよう



GGアレスタII

完成度
60%

●セガ/9月発売予定/3,800円/SHT/2M/1人プレイのみ

ド派手な爆発シーン満載

コンパイルの意欲作「アレスタII」も着々と進んでいる。まだサンプルテストの段階だが、ハンディゲーム機のソフトとしては最速のシューティングになりそうぞ。



魔導物語 I ~3つの魔導球~

完成度
50%

●コンパイル/発売日未定/5,500円/RPG/4M+B・B/1人プレイのみ

初の3DRPGサンプリングボイスもバッチリ

ぶよぶよの元ネタであり、パソコンユーザーの間で「お手軽な3D型RPG」として評判の高かった「魔導物語」シリーズ。その第一弾が、着々とコンパイルによって開発されている。4メガロムの採用により、サンプリングボイスも完全に再現。コレは絶対買いでっせ!!



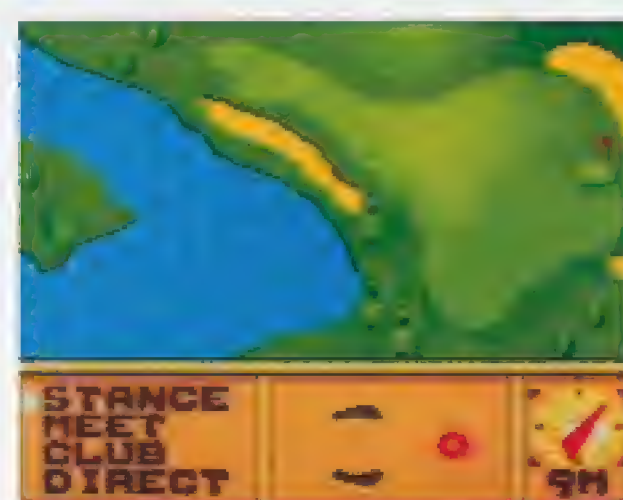
スクラッチゴルフ(仮)

完成度
40%

●シムス/発売日未定/価格未定/SPT/2M/2人同時プレイあり

シミュレーション要素の高いゴルフゲーム

G.G.のゴルフゲームは過去にもあったけど、この「スクラッチ……」は対戦ケーブルを使ったトーナメントモードが充実している。ゴルフコースも3コース用意されているぞ。



RIDDICK BOWE BOXING

完成度
60%

●マイクロネット/発売日未定/価格未定/SPT/2M/2人対戦プレイあり

ヘビー級チャンプに挑戦

今月はリバーヒルソフト、シムス、そしてこの「RIDICK……」のマイクロネットとサードパーティーが充実の傾向に。世界ヘビー級チャンプのリディック・ボウに勝てるかな?



G.G.といえばイメージガールの高橋由美子ちゃん。彼女が出演するCMは毎回ポップなノリで大好評だけど、7月7日からオンエアされているニューバージョンにはもう気が

ついたかな。「カラフルパワー」というキャッチフレーズがついた今回のCMは、元気な由美子ちゃんとあいまって、楽しげな感じに仕上がってるのだ。人気No.1の彼女にあやかって、G.G.もさらにヒットしてほしいね。



収録の合間にポーズをとってくれた由美子ちゃん。詳しくは来月のCM探偵団で。

サンダーバース ARE GO GO!



RESCUE.014

今回は「スラップファイト」特集。当初は裏技コーナーで扱おうかと思ったけど、ちょっと主旨が違うのでこっちで掲載することになりました。てなわけ文字ばっかりのページになってしまったけど「スラップファイト」を買った人はじっくり読んでね。



スラップファイト



質問1

メガドライブ版「スラップファイト」は、アーケード版にあった細かいフィーチャーも移植されているとのことですが、それにはどういったものがあるのでしょうか？

スタート直後に何もせずにやられると、2機目がフル装備になるというのは知っていますが、他にもあったら教えてください。

(福井県・石井篤)

TB本部より

もちろん君の知っているもの以外にも「スラップファイト」には細かいフィーチャーはいろいろある。

そこで、今回はテンゲンからいただいた回答および本誌が調べあげた情報をもとに、現在までに確認されているものをまとめてみた。

ちなみに、これらは基本的にノーマルモード（アーケード版の移植）のフィーチャーだが、なかにはスペシャルモードでも同様に使えるものがある。ただし、どれがそうなのかを調べるのは君たちの仕事だ。

①ゲームスタート直後に、何もせずに（移動は可）敵にやられると、2機目の自機がフル装備（ウイング、ホーミングがつく）になる。ただし、これが可能なのはスタート直後だけ。

②パワーアップの☆を25個取った時点で自機の武器がショットの場合、画面外からヘルパー（援軍機）がやってくる。これは自分で弾をよけてくれるが、2P側のパッドのボタンを押さえながら方向ボタンを押せば、じかに操作することも可能。



敵の弾をスイスイかわれるヘルパーがやられるときはあてないで

③ゲームスタートしたあと、ショットを撃たずに（敵を破壊せずに）敵の弾をかわし続け、そのまま6エリア以上ねばってからやられると、23エリア先にワープできる。また、そのとき以下のボーナス得点も入る。

- 6エリアでミス→15万点
- 8エリアでミス→18万点
- 10エリアでミス→21万点
- 12エリア以降でミス→24万点

④自機の武器がショットのときに決まった地点を撃つと、インベーダーが出現する（撃ち続けると高得点）。出現地点はおもに56エリアなど。

⑤自機の武器がレーザーのとき、28エリアなどの地面にある芽を撃つと成長して花を咲かせる。これも撃ち続けると高得点。

⑥自機の武器がボムのとき、地面を撃ちまくっていると双葉が出現することがある。もう1発撃つと簡単に壊れてしまうが、これの出現地点はいたるところにある。

⑦自機の武器がホーミングミサイルのとき、35エリアなどにパネルが出現する（だいたい勝手に出現する）。これも単なる得点アイテム。

⑧ゲームスタート時に、ショットボタンとウェポンセレクトボタン+右上を押さえたまにしておくと、☆が1つ無条件に手に入る。これはミス直後でも可能なので、スピードアップをすぐに1段階上げられる。ただし、難易度がノーマル以上でないでダメだ。

⑨ゲームスタート直後に、ウェポンセレクトボタン+左下を押さえたまにしておくと、最初に破壊した敵のスコアに1万点よけいに加算される。ただし、このフィーチャーは上のと異なり、ゲームスタート時のみに有効だ。



ウェポンセレクトボタン+左下で、スタート直後に敵を最初に破壊したものに1万点プラス



ぶよぶよ



質問2

以前「なぞぶよ」をプレイしていたら、タイトル画面の次のモードを選ぶ画面が英語に変わり、問題のメッセージもなぜか英文になりました。

でも、これがどうして出たのかわからないので、英語のメッセージの出し方を教えてください。

(香川県・竹内亜都子)

TB本部より

本部ではこのハガキを読んで「もしかしてこれは裏技では？」と思い、さっそくコンパイルさんにたずねてみたところ、次のような回答が帰ってきた。「ゲームギア版のぶよぶよのカートリッジには、海外での発売のために英文でのメッセージも入れてありますが、これは裏技で表示されるよう

にはプログラムされていません。ですから、もしもメッセージが英文になったとしたら、それは接触不良などの外的要因で偶然に出たものだと思います。

うーむ、つまり意識的に英文メッセージにすることはどうやら不可能らしい。ということは、竹内さんは一生に1度あるかどうかの現象を見られた幸運の持ち主かも？



この画面などが英文メッセージになるというのだが……、どうせなら、英文になる裏技も入れておいてほしかったね

運難者からの連絡を待つ!

- 「サンダーバース本部」では、MD、GGのゲームをプレイしていて運難してしまった者や、ゲームに関する質問（疑問）をもつ者たちの救助信号を待っている。本部は週休2日の24時間体制（一部ウソ）となっているのでハガキか封書で発信してくれたまえ。
- なお、採用者には全員に本誌特製のテレホンカードと、抽選で1名に希望ソフト1本を進呈するぞ。

救助信号の発信先

〒103
東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株
BEEP/メガドライブ編集部
「サンダーバース」係まで

BEメガ裏技リーグ

Vol. 40

忘れたころにやってくるのもの。それは天災、ソフトの発売延期、そして懐かしいゲームの裏技！今回はモナコGP IIのビックリするようなネタが来たぞ。

ジェームスポンドII

1軍

5分間無敵モードほか

ゲームスタート直後、すぐ右上のほうに5つ並んでいる得点アイテムを、ケーキ、ハンマー、地球儀、リンゴ、蛇口の順番にとるとポンドの体が点滅し、約5分間無敵になる。

また、この無敵時間が持続しているうちに最初の扉に入ってスポーツの部屋をクリアすると、すべての扉のカギが開く。

(東京都・タラチャン)



ここにある得点アイテムを決まった順番にとると5分間無敵になる。そのあいたに最初の部屋をクリアすれば、どの部屋にもすぐに入れる。

スラップファイト

補欠

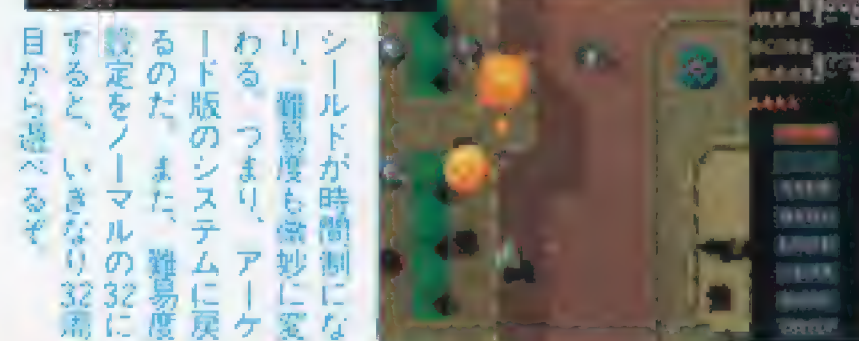
東亜プランモード

オプションモードに入って、カーソルをコントロール設定に合わせたら、A、B、Cボタンを同時に押してみよう。すると、画面が切り替わって東亜プランモードになるぞ（もう1度押すと解除される）。

(東京都・GOTE)



コントロール設定に合わせてA、B、Cを同時に押す。これで何がかわるかというところ。



シールドが時間制になり、難易度も微妙に変わる。つまり、アーケード版のシステムに戻るのだ。また、難易度設定をノーマルの32にすると、いきなり32周目から遊べるぞ。

エクスランザー

1軍

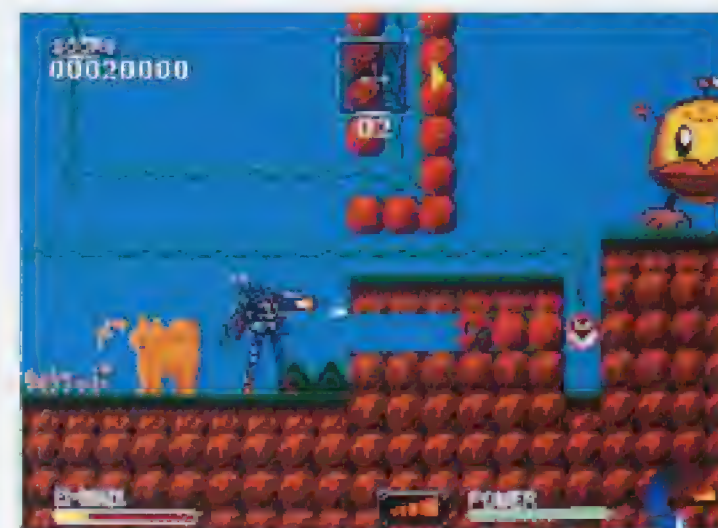
イージーモード&面とばし

プレイ中(難易度は何でも可)にいつでもいいからポーズをかけたら、ボタンをすばやく「上、下、上、下、上、下、C、B、A、右、左」の順に押そう。

すると成功すればBGMが鳴り、そのあとAボタンを押すとコマ送りモード、Bボタンを押すと面とばしができるようになる。

また、オプション画面で難易度設定にカーソルを合わせて「A、B、C、A、B、C、A、B、C」とすばやく押すと、イージーとヘビーの難易度が選択できるようになる。

(東京都・平野崇・20歳)



ちなみにイージーで始めると、こんなステージが最初にくる。一見の価値はあるだろう。

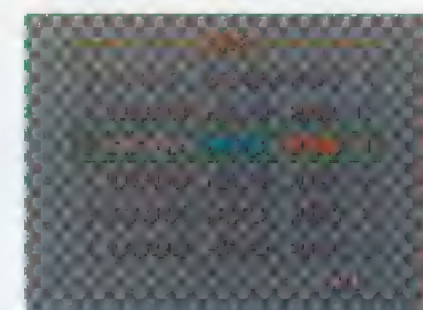
アイルトンセナ・スーパーモナコGP II

2軍

イメージトレーニングをバイクで疾走！

まずワールドチャンピオンシップを新しく始め、ネームエントリーで「HANG-ON！」と入力する。そしていったんセーブしたらリセット（電源を切ってはダメ）する。

そのあとフリープラクティスのイメージトレーニングを選択し、周回数とグリッドを設定したら、方向ボタンの下とAボタンをトランスミッションセレクト画面になるまで押しておく。あとはトランスミッションを普通に選択すると、自車がバイクになっているぞ！
※編集部より——この裏技ハガキには差出人の住所も氏名も書かれていませんでした。心当たりのある方は編集部までご一報ください。



まず、この名前でセーブ。あとはリセットしてからイメージトレーニングに。

この画面で下+Aボタンを押したまま次のトランスミッション画面へ。



するとこうなる。一回電源を切るとできなくなるので「HANG-ON！」のデータに違う名前前のデータを書き込み、最初からやりなおそう。

裏技大募集！

ハガキの書き方

宛先

■BEメガ裏技リーグは、読者の皆さんから寄せられたハガキの中から、技のグレードによって毎号「大リーガー」から「草野球」までを編集部内で判定、選定するものです。

■採用者には規定の謝礼（大リーガー〜1軍は希望のメガドライブソフト。2軍〜草野球は図書券）と、本誌特製オリジナルテレホンカードを全員に進呈します。

■ハガキの裏に、ゲーム名と裏技の内容をわかりやすく書いてください（封書による応募も可）。また、あなたの住所、氏名、年齢、電話番号、希望するソフト名も忘れずに。

〒108 東京都中央区日本橋浜町
3-42-3 ソフトバンク株式会社
「BEEP! メガドライブ」編集部
BEメガ裏技リーグ係まで



サムライスピリッツ

©SNK 1993

8月4日発売 28,000円

容量118メガ

ゲーセンでは好評稼動中



「戦国伝承」の対戦格闘版ではないらしい

格闘アンド100メガショックの連続で息もつかせないNEO・GEOだが、今度登場するゲームも同じ路線のヤツだ。お題は「サムライスピリッツ」。武器によって「斬る」ということを前面に押し出した対戦型格闘アクションゲームだ。武器と武器とがぶつかり合う鏖戦り合いが見せ場になっているが、武器には耐久力があるために使い過

ぎると壊れてしまう。そんな時は素手で戦うことになるわけだが、武器ほどダメージを与えられないので注意が必要だ。その他、受けたダメージによって攻撃力がアップしたり、アイテムで体力を回復できたりなど、いろいろな要素が詰まっている。詳細はゲーセンに行き自分の目で確認してほしい。侍でも「戦国伝承」とは関係ないよ。

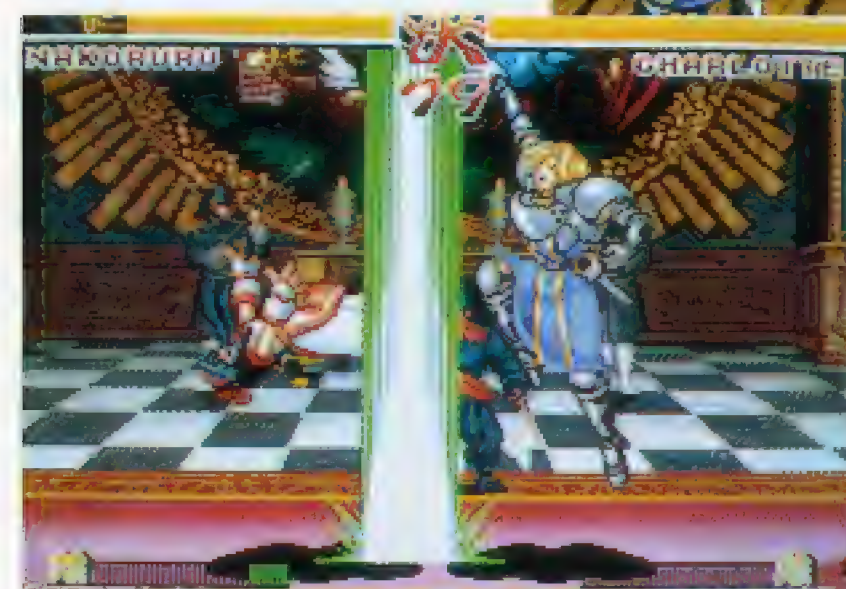


燕がファイア燃えるっすよ

居合い抜き達人である橘右京の燕返し。燃やされそうになっているのは、歌舞伎の素晴らしいを伝えるために戦う千両狂死郎だ。

犬も使用可能

アメリカン忍者のガルフードは忍犬のバビィで攻撃することが可能。画面中央の黒子はすべてを見届けるために立ち続ける。やるね。

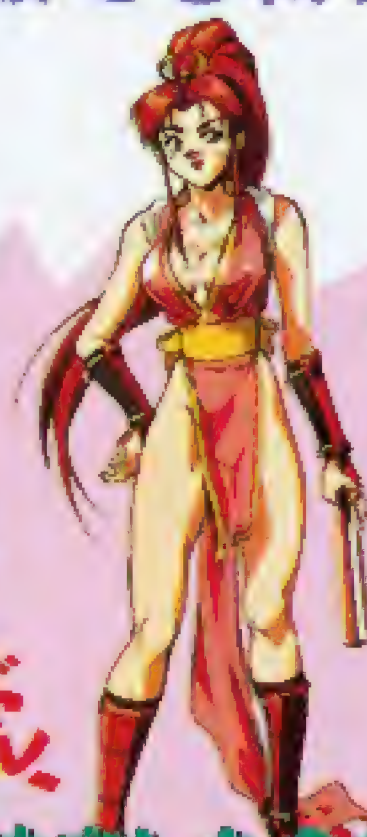


ベルサイユ宮殿にてシャルロットのパワーグラディーションがほぼはまる。女剣士と女戦士の戦いは、なかなかアツイ。魂が燃焼するぜ。

宮殿でも戦う

去年の年末に放映されたアニメ版「餓狼伝説」が好評だったので(?)、続編の放映が決定したのだ。「日本一♡」でおなじみの不知火舞ちゃんをはじめ「餓狼伝説2」のキャラクターが総登場するぞ。ちなみに、地域によって放映日時が違ふから、新聞のテレビ覧を毎日注意して見るように。テリーVSクラウドの闘いは必見やで。

みんなのアイドル、あの舞ちゃんがお茶の間に!!



アニメ版「餓狼伝説2」も放映が決定したのだっ!

7月31日【土】PM2:30～ フジテレビ系列より



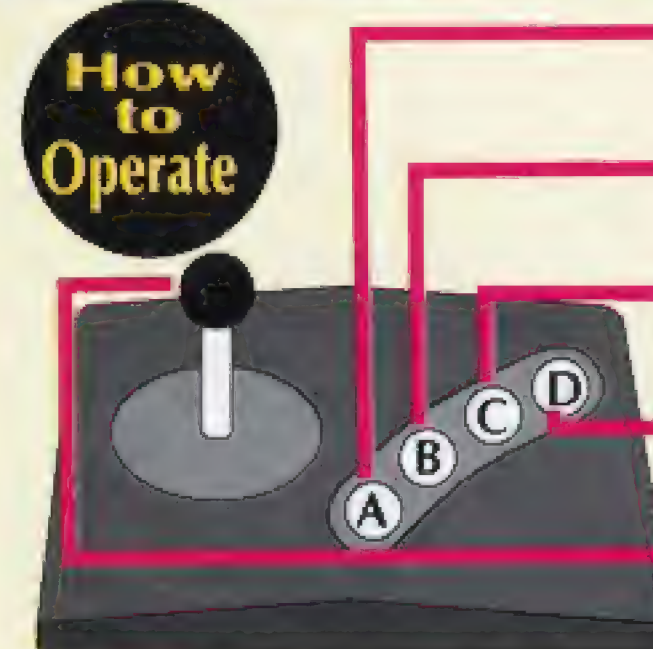
1700年代の終わりが舞台なので、登場するキャラクターは侍や忍者が目立つ。日本人が多いのも特徴だろう。

怒るのだ!

キャラクターの間合いにより、ズームイン・ズームアウトしたりする。「龍虎の拳」でもおなじみのシステムだ。

必殺技なども使えちゃったりする

How to Operate



- Aボタン 武器や素手でちょっと弱めの攻撃をする。様子を見るならこのボタンで相手を伺うとよい。
- Bボタン 武器や素手で中程度の威力の攻撃をする。Aボタンと同時に押せば強力な攻撃が可能だ。
- Cボタン 弱めの足攻撃をする。相手を転ばせて戦いを有利にもっていくといいだろう。活用せよ。
- Dボタン 中程度の威力をもつ足攻撃。Cボタンと同時に押せば強力な攻撃ができる。挑発はないよ。
- 8方向レバー 主にキャラクターの移動に使う。上方向でジャンプ、下方向でしゃがむ。防御もできる。

NEO・GEOを語るならコイツを遊べ



麻雀狂列伝一西日本編
'91年7月1日発売

15,800円
容量42メガ

本体と同時発売の2人打ち麻雀ゲーム。兄を捜すためにいろいろな人物と麻雀で勝負するが、麻雀ゲームとして特筆すべきものはない。アダルトなシーンも稚拙で欲求不満が溜る。だが、演歌(CD未収録)をバックに麻雀が打てるのはこのゲームだけ。東日本編の発売が切望される。

応募方法

必ず今月号のアンケートハガキを使用し、41円切手を貼って送ってください。裏側に希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はソフト名）を必ず記入してください。そのとき、住所、氏名、連絡先をもれなく記入してください。アンケート及び必要事項の記入が

不十分なものは無効になります。
今月号の締め切りは、8月8日（当日消印有効）です。当選者の発表は、10月号の誌上で行います。
※製品の都合上、発送に時間がかかることがあります。
※誌面で発表後、1カ月以上たっても商品が届かない場合は、編集部までご連絡ください。

(☎ 03-5642-8185)

3 MD1専用S端子ユニット MEGA S-01



5名

S端子付きテレビがある人はぜひ試してほしい。画面の美しさが格段に違います（定価4,900円です）。

提供：サンタ

4 体験版「魔応遊撃隊」 (ポスター付き)



ラミちゃんの可愛さもあるけど、このノリのよさはヒット間違いなし。疑う君に体験のチャンスだ。

非売品／提供：ビクターエンタテインメント

1 お好みメガドライブソフト

30名

2 お好みゲームギアソフト

5名

抽選でお好みのソフトをプレゼントします。対象となるソフトは、1993年7月末日までに発売されたメガドライブ、MAGA-CDソフト、あるいはゲームギアソフトに限ります。その中から、あなたの希望ソフト名をアンケートハガキに書いてください。まだ発売されていないものを記入した場合は、無効になります。なお、入手が困難なソフトは時間がかかることがあります。



5 JEF UNITED グッズ (フラッグ&ミサンガ)



3名

盛り上がるJリーグ、いつの間にかJEFを応援してなかったかな？だってあの胸のロゴを見ればねえ。

提供：BEEP/メガドライブ編集部

6 爆笑ギリシャ神話



3名

人間以上に人間的な神様達を描いたギリシャ神話を、さらにおもしろおかしく理解しやすくした1冊。

提供：株式会社光栄

INFORMATION

今回の東京おもちゃショーとCES特集、いかがだったかな。特集にもあるとおりアメリカでのメガドラ(GENESIS)の調子は相変わらずいいようだ。取材の合間に2~3のショップをのぞいてきたけれど、売り場もスーパーNESに比べてGENESISのほうが目立つところがあったし、面積も若干広い。日本とは大違いの状況を肌で感じた気がする。もちろん、流通の問題やソフトのラインナップ、宣伝活動の問題もあるのだろうが、面白いもの、いいものが、それに見合う支持と評価を受けシェアを伸ばしていくといった土壌が日本よりも強いのかもしれない。BEメガもメガドラがさらに支持されるようにガンバっていくぞ。

次号は、8月7日(土)発売です。

質問テレフォン

03-5642-8185

月曜日~金曜日の午後4時から6時

※本誌の内容に関するものに限り。ゲームのヒントなどはお答えできません。

本誌ではメガドライブその他一般記事関連の原稿を書ける人、編集雑用のできる人を募集しています。
[資格] (ライター希望者) 18歳以上の東京近郊在住で、ある程度文章力のある人。
(編集雑用希望者) 体力に自信のある人。
[応募要項] ゲームに関する感想や批評(テーマ自由)を400字以内にまとめて、履歴書といっしょに郵送してください。採用の場合は連絡します。1カ月たっても連絡がない場合は、不採用と了解してください。

STAFF

●統括編集長

川口洋司

●編集長

近藤 裕

●副編集長

桑原 修

●編集スタッフ

西村 亨

石坂英作

中島泰司

佐々木博行

梅岡 昇

鈴木和美

小川博継

(ワークハウス)

田中 茂

遠藤ひろき

(メディアミックス)

鈴木 剛

脇野佳昭

(MUSE HOUSE)

藤森英明

鈴木一弘

野安幸男

(ターニングポイント)

吉岡聖乃

(TWIN STAR)

Special Thanks

MEGA PLAY (U.S.A)

MEGA FORCE (France)

GAME CHAMP (Korea)

●編集アシスタント

佐々木功一

金田綾緒

●編集協力

折原光治

青山ようこ

梶原 智

小林 仁

戸塚義一

榎田理子

渋谷洋一

永田洋子

石渡健太

作山哲広

森崎雄司

●レイアウト

渡辺 縁

ギャンランド

村田雅英

星 涼二

大橋広史

黒川浩二

土井野修清

水野康子(TWIN STAR)

中平アケミ

出口洋介

小野田由美

深田真理子

●フォトグラフ

鬼頭栄次

佐々木彩子

大屋哲男

●イラスト

八重樫彩蔵

吉村勇子

湯川安芸子

古川早苗

●校正

アレフ

●印刷

大日本印刷株式会社

MiG-29

F U L C R U M

ミグ-29



評 画面から飛び出しそうな、迫力いっぱいの戦闘機がカッコいいですね。本物そっくり、操作できそうな気がします。



題：ぼくの戦闘機 作：クレムリン

93年9月頃発売予定 価格未定



♪ ラブミー・テンゲン ♪ ラブミー・スイーツ ♪

ああ、おもしろい、



題：アーケードモード 作：アタリゲームズ 他



評 勇者、モンスターが生き生きとして、とてもすばらしいです。これからも頑張りましょう。

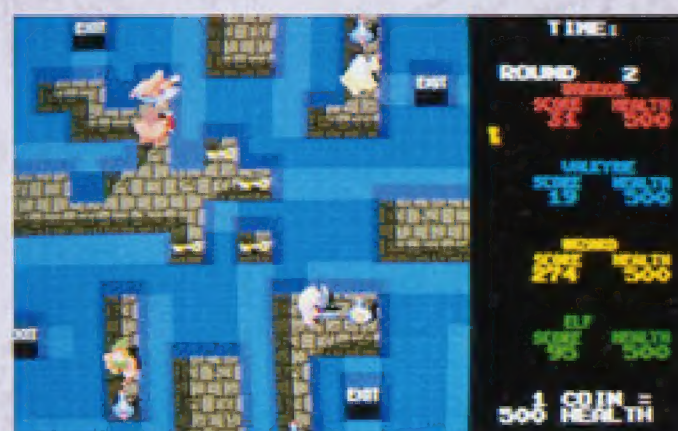
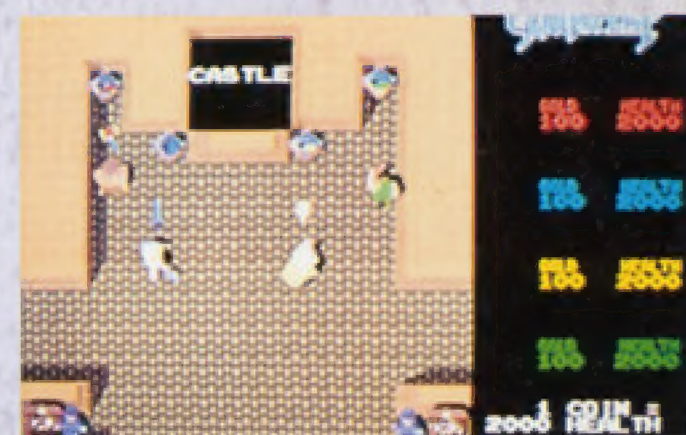
GAUNTLET

ガントレット

題：クエストモード



評 よく、工夫されています。冒険の楽しさが、伝わってきますね。



題：バトルモード



評 仲のよい友達どうしも、戦わなければいけないこともあるという、作者のするどい人生観がこま見られます。

93年9月頃発売予定 価格未定

TENGEN
AN ATARI GAMES COMPANY

MARBLE MADNESS ©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.
MiG-29 ©TENGEN LTD. ©DOMARK GROUP LTD.
GAUNTLET ©ATARI GAMES ©TENGEN LTD.

楽しいひととき

マーブル マッドネス

MARBLE MADNESS

特選



評

名画のように美しい背景の上を、けなげに
転がるマーブルの姿に心打られました。

題:ビー玉きょうそう 作:アタリゲームズ

93年8月13日(金)
発売決定!

13金とおぼえよう!

希望小売価格6,800円(税別)



ナゾを秘めたJalema
以下次号へ...

をお約束します。

株式会社テンゲン 〒110 東京都台東区台東4-20-6
情報電話:03(3835)7999

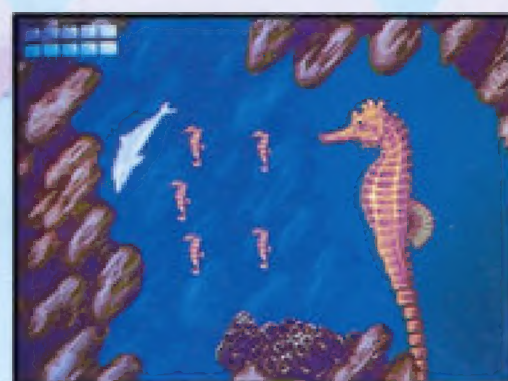
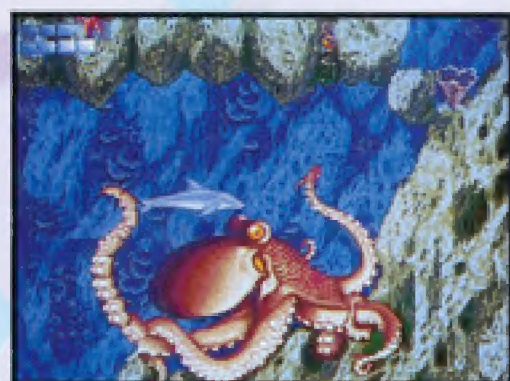


美しいゲームシーンが衝撃を呼ぶ
メガドライブの革新ソフト!!

ECCO THE DOLPHIN



リアルな海洋生物の動きと背景描写が
世界中に絶賛されたゲームソフト、いよいよ登場!



どこまでも青く澄んだ美しい海で暮らすイルカたちに、突然襲いかかる原因不明の竜巻。
そして、知恵と勇気を備えた一頭のイルカが、つれさられた仲間を探すため広い海へと冒険に旅立った
リアルな海洋表現と生物の動きに、
海洋生物保護団体も賞賛したニュージャンルのアクション&アドベンチャーゲームです。

メガドライブカートリッジ エコー・ザ・ドルフィン 7月30日発売 6,800円(予価)

©1993 SEGA

メガドライブ2

コンパクトになった
16-BIT
高性能マシン!!

好評発売中!
12,800円



※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。



SEGA 株式会社 **セガ・エンタープライゼス**

第一販売事業所 〒144 東京都大田区東糀谷2-13-1 お客様相談センター
©SEGA フリーダイヤル☎0120-012235 受付/月～金曜日:10時～17時(祝祭日除く)



Printed in Japan

T1017659080498

雑誌17659-8

BEEP! ▶メガドライブ▶

1993 8月号
AUGUST

1993年8月1日発行
(毎月1回1日発行)
第9巻8号通巻104号

発行人・橋本五郎 編集人・稲葉俊夫
発行 ソフトバンク株式会社出版事業部

〒103 東京都中央区日本橋浜町3-42-3 ソフトバンク スクウェア
電話 営業03-5642-8100 編集03-5642-8125

定価490円(本体476円)